平成元年3月1日発行(毎月1回1日発行) 第7巻 第3号 通巻64号 昭和59年2月6日第三種郵便物認可

MSXマガジン

Magazine for Home Personal Computer System

さらになぜだか増ページ!

1989 3

特別定価 500YEN

牌の魔術師
PLAYBALL2
プロ野球 ファミリースタジアム
琥珀色の遺言
真・魔王ゴルベリアス
ラスト・ハルマゲドン
今夜も朝までパワフルまあじゃん2
スナッチャー

R.SAKUMA

特集 シミュレーション大追跡!!

●SUPER大戦略●マスターオブモンスターズ●バランス・オブ・パワー
●MSX2用株式投資プログラムで、実際の売買データを管理してみよう!

MSXで人工知能のしくみを実践する
人工知能うんちく話

実用的なハードウエアを自分で作ろう
ハードウエア事始め

SONY
プリントの
世界を
支配するのは
キミだ。
How do you do?
私は「ドクタープログ」。ゲームからプログラミングまで、なんでもおまかせの天才ハカセである。これから広い広いMSXの世界をあれこれお教えする。私の教えを吸収し、諸君のつくる心をひろげて欲しい。では。
つくる楽し
プリントシ
●カッコイイ、レターヘッドが出来た!
●メニューなんかもつくれるゾ!
2.2
新登場
THERMAL COLOR KANJI PRINTER HBP-F1C
HiTBiT
MSX
オンライン
紙送り
FOR CREATIVE MIND
つくる心をひろげる
It's a Sony

…がまた増えたのだ。　これが待ちに待ったカラープリントである。

…ップⅡMSX版、新登場。

…作、簡単。すべて選択式！

…式操作だから特別なコードやキー操作を覚えなくてもいいぞ。オリジ…のレターヘッド・グリーティングカード・カセットインデックスカード・は…（裏面）・ポスター・横断幕など、誰でも簡単にできる。たとえば自分だけ…箋やオシャレなパーティ招待状づくりに。カノジョへのオリジナルカセッ…プレゼントに。年賀状、暑中見舞に。イベントのポスター、運動会の応援、学…模擬店のメニュー表に。いろいろ応用して、個性を存分に発揮してほしい。

●パーティーの招待状も封筒まで この通り！

●カラーポスターもこの通り！

●横断幕もデッカク印字！

ガンバレ!! 3年B組

●カセットインデックスカードもお手のもの！

表現力、豊富。書体14、イラスト126、飾り枠19！

なんと英文12書体、和文2書体、イラストは126種、キレイな飾り枠も19種。キミのメッセージにふさわしい表現を選べるのだ。

●どれを選ぶか14書体。

ALEXIA　BLOCK　Deco　NEWS　PARTY　Reporter　RSVP　STARLET　STENCIL　TECH　TYPEWRITER　日本語16ドット　Thames　日本語24ドット

●選ぶのに困ってしまう飾り枠。

●まだまだある！イラスト126。

オリジナルイラスト作成、可能！

簡易グラフィックエディターでオリジナルイラストの作成ができる。この世にただひとつのオリジナル作品をおもいっきり描きだしてほしい。

作品派？ 実用派？ 2種の、リボン！

あの子へアタックするこの1枚だ！という作品派ならマルチカラーリボン。何はともあれいっぱい印字、という実用派なら黒のモノカラーリボン。じっくりえがくか？たくさんつくるか？リボンの使い分けで、プリントはさらに多彩になるぞ。

2.21 新登場！

手づくり印刷キット

プリントショップⅡ

THE Print Shop

MSX2　2DD×2

HBS-B014D 標準価格12,800円

©1989, Sony Corporation/
©Broderbund Japan

リボンカートリッジ（黒）HBP-R1標準価格700円/マルチカラーリボンカートリッジHBP-R1C標準価格1,000円

…プリントショップⅡと組み合わせれば7色カラー印刷だ。

…サーマルカラー漢字プリンタ*

…BP-F1C 標準価格49,800円

…印字方式／熱転写方式●用紙幅／葉書から…縦サイズまで●プリンタケーブル付属

…ルチカラーリボンでの印字は内容により時間のかかる場合があります。

●**カラー印字だ！** マルチカラーリボンカートリッジを使うと、グラフィックエディターでつくったCGのハードコピーが、カラーで、できる。さらにプリントショップⅡと組み合わせると7色カラーでオリジナル印刷、できる。●**マルチフォントだ、6種の書体！** 和文3種（標準・ポエム・かしこ）、英文3種（標準・ポエム・デコ）と表現力いっぱい。●**JIS第一・第二水準漢字ROM内蔵の24ドットだ！** もちろんJIS第一・第二水準漢字ROM内蔵。人名・地名もほぼ網羅。便利な、ハガキ宛名印字フォーマットもついてるぞ。

さらに日本語の世界を手に入れるソフトたちもいかがかな。

エンピツ感覚なのに機能充実。●プルダウンメニュー採用の上MSX-JE対応だから、使いやすく高速変換もオーケー。●JIS第1・第2水準対応のうえ、文字修飾機能も文字サイズもイロイロ。●ブロック編集機能だから文書編集はラクチン。●約100種類のイラスト集付属もタノシイ。

高機能日本語ワープロソフト

文書作左衛門（ぶんしょさくざえもん）

MSX2　2DD×2　HBS-B012D 標準価格6,800円

©Sony Corporation/イラストデザイン© Broderbund Japan

葉書ならおまかせ。●『約1000件』の住所を多重検索なども可能。●『毛筆書体（JIS第1・第2水準対応）』で宛名印字できる。レイアウト表示もついてるぞ。●『裏書ワープロ』もついているから、葉書のことならおまかせ。●『カンタン操作』のガイダンス画面表示。

住所録ソフト

はがき書右衛門（かきえもん）

MSX2　2DD×3　HBS-B013D 標準価格7,800円

©Sony Corporation

キミのMSXにも「作左衛門」「書右衛門」が使えるのでござる。MSX-JEを内蔵していない今までのMSX2でも「文書作左衛門」、「はがき書右衛門」が使えるようになるのだぞ。●漢字BASIC●JIS第1・第2水準漢字ROM●MSX-JE（辞書ROM約15万語）内蔵。

MSX標準日本語カートリッジ

HBI-J1 標準価格17,000円

©ASCII Corporation/
©エルゴソフト & ©Sony Corporation

MSX2

●商品のカタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108東京都高輪局区内ソニー㈱カタログMM係へお申し込み下さい。●MSXはアスキーの商標です。

●上記のソフトは、メインRAM64K以上、V-RAM128Kのパソコンシステムでお使いください。またMSX2のソフトはMSX2のパソコンシステムでお楽しみ下さい

MSXマガジン CONTEN

Magazine for Home Personal Computer System

TS

March 1989 3

COVER

イラスト/佐久間良一
デザイン/荒井 清和
製 版/宮田 英樹

ショート・プログラム・アイランド

NEW SOFT

最新ゲーム徹底解析

SOFTWARE REVIEW

発行所 株式会社アスキー 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-486-4505

MSX SOFT TOP 30

またまたディスクステーションが、初登場でぶっちぎりの１位に輝いてしまいました。先々月号では創刊号が、そして今月号では第２号がなし遂げたこの快挙。おみごと！でも、ほかのソフトにとっては脅威だよね。あとR-TYPE、SUPER大戦略、スナッチャーも大健闘。年末に発売されたソフト軍団がどこまで伸びていくか、お楽しみに。

注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名
↑	1	–	ディスクステーション第2号
↑	2	–	R-TYPE
	3	3	ぎゅわんぶらあ自己中心派
	4	1	ラスト・ハルマゲドン
↑	5	–	SUPER大戦略
↑	6	–	スナッチャー
	7	2	FMパナアミューズメントカートリッジ
	8	14	THEプロ野球 激突ペナントレース
	9	4	アークス
	10	5	F-1スピリット3Dスペシャル
	11	10	グレイテストドライバー
	12	13	信長の野望・全国版
↑	12	–	V/STOLファイター
	14	15	パロディウス
↑	15	–	スターシップランデブー
↑	15	–	マスターオブモンスターズ
↑	17	–	MSフィールド 機動戦士ガンダム
	18	12	レイドック2
↑	18	–	ゼビウス
	20	9	コナミ・ゲームコレクションVol.1

ジャンル

アクション
ロールプレイング
アドベンチャー
シミュレーション
パズル
アプリケーション
テーブルゲーム

集計方法

このランキングは、９ページに記載されている全国の調査協力店から寄せられた、実際のゲームの販売本数に基づき集計されたものです。

集計期間

1988年12月１日から12月25日までの期間が対象となっています。

メーカー名	対応機種	メディア	価格	ジャンル	得点
コンパイル	MSX2	2DD	1,980円		5030
アイレム	MSX MSX2	メガROM	7,300円		3020
ゲームアーツ	MSX/MSX2	メガROM	6,800円		2850
ブレイングレイ	MSX2	2DD	7,800円		2290
マイクロキャビン	MSX2	メガROM	8,800円		2220
コナミ	MSX2	2DD	9,800円		1390
パナソフト	MSX	メガROM＋SRAM	7,800円		1030
コナミ	MSX2	メガROM	5,800円		980
ウルフ・チーム	MSX2	2DD	8,800円		810
パナソフト/コナミ	MSX2＋	2DD	6,800円		680
T&Eソフト	MSX2	2DD	7,800円		660
光栄	MSX MSX2	メガROM メガROM＋SRAM	9,800円 9,800円		650
アスキー	MSX/MSX2	2DD	7,800円		650
コナミ	MSX	メガROM	5,800円		620
スキャップトラスト	MSX2/MSX2＋	2DD	7,800円		580
システムソフト	MSX2	2DD	6,800円		580
ファミリーソフト	MSX2	2DD	6,800円		550
パナソフト/T&Eソフト	MSX2＋	2DD	6,800円		520
ナムコ	MSX2	メガROM	6,800円		520
コナミ	MSX2	2DD	4,800円		460

注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名
	21	11	イースII	日本ファルコム
	22	―	パナアミューズメントカートリッジ	パナソフト
	23	6	マイト・アンド・マジック	スタークラフト
	24	―	ぺんぎんくんWARS2	アスキー
	25	8	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン	光栄
	25	―	きまぐれオレンジ☆ロード	マイクロキャビン
	27	―	雀豪①	ビクター音楽産業
	27	27	F-1スピリット	コナミ
	29	―	琥珀色の遺言	リバーヒルソフト
	30	16	三國志	光栄

TOP5

1 ディスクステーション第2号

●アプリケーション　●コンパイル

2位に大差をつけて、堂々のTOP1。いやいや、やってくれるじゃないの。創刊号に続きこの第2号も、発売するやいなや、この人気だもんねぇ。話題のシューティング『ゼビウス』と、手が加えられてさらに魅力的になったRPG『真・魔王ゴルベリアス』が試せるんだから、やっぱりお得よね。ところで『ディスクステーション』の今後の予定ですが、偶数月の8日はもちろんのこと、3月8日にはスペシャル春号が、5月8日にはスペシャル初夏号が発売されるんだって。毎月ディスクステーションに会えるなんて、ラッキー!!

2 R-TYPE

●アクション　●アイレム

お待たせしました。ついに『R-TYPE』のご登場です。やっぱりものすごい勢いでしたね。こんなにも大勢のファンが、発売を今か今かと待ちわびていたのかと思うと、思わず胸が熱くなってしまう今日この頃なのです。

ところで、Mマガでも本誌中ではもちろんのこと、別冊付録でも徹底的に取り組んできたんだけど、どうぞ活用してちょうだいな。

今月は涙をのんで2位に甘んじてしまいましたが、やっぱりこれからが底力のみせどころ。来月は1位の座を射止められるよう、ドンドン応援してあげましょう。

3 ぎゅわんぶらあ自己中心派

●テーブルゲーム　●ゲームアーツ

なんと、2ヵ月連続して3位にはいってしまいました『ぎゅわんぶらあ自己中心派』。この安定した人気の秘訣は、ひとつには原作の漫画の人気に負うところがあるのかも。ぎゅわん自己の漫画って、麻雀を知らない人でも思いっきり楽しめちゃうからね。その漫画が、動くおもちゃになって登場したんだから、これはもう笑いがとまらないはず。雀荘で覚えたテクをこのゲームにぶつけるもよし。逆に、このゲームでしっかり強くなってから雀荘で試してみるもよし。とにかく皆さん、強〜い"ぎゅわんぶらあ"になってよね。

今月の注目ソフト

6位　スナッチャー

コナミの話題作『スナッチャー』が年末すれすれの発売にもかかわらず、こんなに売れてしまいました。このゲーム、舞台を近未来に設定した、とっても不思議な臭いのするアドベンチャーなのだ。やり始めたら最後、きっとトリコになってしまいます。

TAKERU TOP10

やってくれました、『T&Eマガジンディスクスペシャル』。話題作、最新作のオンパレードだし、タケルでしか売ってないんだから当然と言えば当然の結果かもね。でも、先月の覇者ダンジョン万次郎も2位で頑張ってるし。ミュージックエディタの『音知くん』が初登場ながら3位で健闘。『ディスクステーション』は創刊準備号に続き、創刊号が新登場。『吉田工務店データ集Vol.1』も注目株だ。

ランク	ソフト名	メーカー名	機種	TAKERU価格
1	T&Eマガジンディスクスペシャル	T&Eソフト	MSX2	2,500円(3.5D)
2	ダンジョン万次郎	MSXマガジン	MSX2	3,500円(3.5D)
3	音知くん	ウインキーソフト	MSX2	4,800円(3.5D)
4	吉田工務店	MSXマガジン	MSX2	3,500円(3.5D)
5	ディスクステーション創刊準備号	コンパイル	MSX2	1,000円(3.5D)
6	ぞわぞわーるど	MSXマガジン	MSX2	3,500円(3.5D)
7	ディスクステーション創刊号	コンパイル	MSX2	1,900円(3.5D)
8	アドベンチャーツクール	MSXマガジン	MSX2	3,500円(3.5D)
9	魔少女館	アイセル	MSX2	3,800円(3.5D)
10	吉田工務店データ集Vol.1	MSXマガジン	MSX2	3,500円(3.5D)

●1月4日現在

4 ラスト・ハルマゲドン

●RPG ●ブレイングレイ

あい変わらずの人気で、またまた上位にランクイン。おそれいりました。読者が選ぶTOP20でも7位にはいっちゃったし。ほーんとにこの人気たるや、とどまるところを知らないって感じなのです。

ところで皆さん、どこまで進みましたでしょうか。進むにつれ、ドンドン成長していくモンスターたちの愉快さもさることながら、人類の歴史にもかかわる壮大な展開がこたえられない魅力だよね。とっても時間のかかるRPGだけど、いったん始めたら寝食を忘れさせてくれちゃうことウケアイ。

来月も、そしてそのまた来月もTOP5でお会いいたしましょう。

5 SUPER大戦略

●シミュレーション ●マイクロキャビン

初登場なのに、やっぱりものすごーく人気が出てしまいました、マイクロキャビンの『SUPER大戦略』。なにしろ前作『大戦略』は死ぬほどおもしろかったもん。これはやっぱりスーパー大戦略も買っちゃうわよね。発売前から今か今かと、待ちわびていた人もいっぱいいいたと思います。

2月号の付録『SUPER大戦略デラックス下敷き』はお役にたってますでしょうか。多種多様な兵器を使って、ない知恵しぼって、歩を進めていってくださいね。シミュレーションの醍醐味が思いっきり味わえちゃうこのゲーム、来月はどこまで伸びるでしょうか。

読者が選ぶ TOP20

毎月、毎月ほとんどかわりばえのしないこのTOP20。なんと上位6本は、3ヵ月連続の不動の地位を築いてしまった！ 新顔は『めぞん一刻・完結篇』の1本だけ。来月はどうなるのかな。

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	1	イースII	日本ファルコム	1415
2	2	THEプロ野球 激突ペナントレース	コナミ	1211
3	3	ハイドライド3	T&Eソフト	738
4	4	信長の野望・全国版	光栄	555
5	5	三國志	光栄	519
6	6	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン	光栄	479
7	10	ラスト・ハルマゲドン	ブレイングレイ	382
8	7	パロディウス	コナミ	366
9	8	ドラゴンクエストII	エニックス	331
10	9	イース	ソニー/日本ファルコム	254
11	11	F-1スピリット	コナミ	179
12	12	グラディウスII	コナミ	175
13	13	アレスタ	コンパイル	158
14	14	シャロム	コナミ	98
15	18	沙羅曼蛇	コナミ	96
16	15	イシターの復活	ナムコ	93
17	―	めぞん一刻・完結篇	マイクロキャビン	92
18	16	大戦略	マイクロキャビン	90
19	18	ディスクステーション創刊号	コンパイル	85
20	17	抜忍伝説	ブレイングレイ	84

●1月10日現在

調査協力店リスト

北海道

㈱金市館パソコンランド ☎011-221-8221
デービーソフト㈱ ☎011-222-1088
㈱紀伊国屋書店札幌店 ☎011-231-2131
九十九電機㈱札幌店 ☎011-241-2299
㈱ダイエー札幌店9Fオーディオパソコンコーナー ☎011-261-6211
光洋無線電機㈱EYE'S ☎011-271-4220
パソコンショップ ハドソン ☎011-281-1151
SYSTEM INN宝文堂 ☎011-641-7911

東北

庄子デンキ コンピュータ・中央 ☎022-224-5591
電巧堂仙台本店DaC ☎022-261-8111
電巧堂DaC ☎022-291-4744
㈱ダイエー郡山店 パソコン売場 ☎0249-34-2121

東京

サトームセン㈱パソコンランド ☎03-251-1464
㈱コム MICRO COMPUTER SHINKO ☎03-251-1523
ヤマギワ㈱ テクニカ店 ☎03-253-0121
ラオックス コンピュータ メディア ☎03-253-1341
第一家電秋葉原東口パソコンソフト5 ☎03-253-4191
真光無線㈱ ☎03-255-0450
石丸電気マイコンセンター ☎03-255-3111
㈱富士音響マイコンセンターRAM ☎03-255-7846
ADOマイコン・データショップ ☎03-255-9515
マイコンショップpulse ☎03-255-9785
西友COMICA西荻窪店 ☎03-334-6311
マイコンショップCSK新宿西口店 ☎03-342-1901
丸井 新宿店テクノ館 パソコン売場 ☎03-354-0101
東急百貨店 本店 コンピューターショップ ☎03-477-3343
ソフトクリエイト ☎03-486-6541
J&P 渋谷店 ☎03-496-4141
マイコンベース銀座 ☎03-535-3381
ファーベル大泉OZ ☎03-978-4111
㈱西武百貨店 池袋店 コンピュータフォーラム ☎03-981-0111
J&P 八王子そごう店 ☎0426-26-4141
ムラウチデンキ八王子店 ☎0426-42-6211
J&P 町田店 ☎0427-23-1313
まちだ東急百貨店 コンピューターショップ ☎0427-28-2371

関東

パソコンランド21 高崎店 ☎0273-26-5221
パソコンランド21 前橋店 ☎0272-21-2721
ICワールド あざみ野店 ☎045-901-1901
鎌倉書店㈱ ☎0467-46-2619
多田屋 サンピア店 ☎0475-52-5561
㈱西武百貨店 大宮店 コンピュータフォーラム ☎0486-42-0111
㈱西武百貨店 所沢店 コンピュータフォーラム ☎0429-27-3314
㈱ボンベルタ上尾 ☎0487-73-8711
ラオックス 志木店 ☎0484-74-9041

中部

㈱ダイエー新潟店 パソコン売場 ☎025-241-5111
㈱真電本店 ☎025-243-6500
PiC ☎025-243-5135
㈱パソコンショップΣ ☎052-251-8334
カトー無線 本店4階 ☎052-264-1534
九十九電機㈱ 名古屋店 ☎052-263-1681
パソコンショップ コムロード ☎052-263-5828
㈱すみや パソコンアイランド ☎0542-55-8819
マイコンショップ うつのみや ☎0762-21-6136

大阪

ニノミヤパソコンランド 大阪駅前第4ビル店 ☎06-341-2031
マイコンショップ CSK ☎06-345-3351
J&P 阪急三番街店 ☎06-372-6912
上新電機㈱あびこ店 ☎06-607-0950
㈱ニノミヤ エレランド ☎06-632-2038
プランタンなんばパソコンソフト売場 ☎06-633-0077
㈱ニノミヤ別館 ☎06-633-2038
ニノミヤぱそこん亭PCランド ☎06-643-1681
ニノミヤムセン 日本橋本店 パソコンコーナー ☎06-643-2038
ニノミヤぱそこん亭FMランド ☎06-643-2039
ニノミヤムセン パソコンランド ☎06-643-3217
J&P テクノランド ☎06-644-1413
上新電機㈱ 日本橋5ばん館 ☎06-644-1513
J&P メディアランド ☎06-634-1511
上新電機㈱ 日本橋7ばん館 ☎06-634-1171
上新電機㈱ 日本橋3ばん館 ☎06-634-1131
上新電機㈱ 日本橋8ばん館 ☎06-634-1181
上新電機㈱ 日本橋1ばん館 ☎06-634-2111
NaMUにっぽんばし ☎06-632-0351
上新電機㈱ 千里中央店 ☎06-834-4141
上新電機㈱ 泉北パンジョ店 ☎0722-93-7001
ニノミヤムセン 阪和店 ☎0724-26-2038
上新電機㈱ 岸和田店 ☎0724-37-1021
上新電機㈱ いばらき店 ☎0726-32-8741
J&P くずは店 ☎0720-56-7295
J&P 高槻店 ☎0726-85-1991
上新電機㈱ せっつとんだ店 ☎0726-93-7521
上新電機㈱ 池田店 ☎0727-51-2323

近畿

上新電機㈱ 和歌山店 ☎0734-25-1414
ニノミヤムセン パソコンランド 和歌山店 ☎0734-32-5661
J&P 和歌山店 ☎0734-28-1441
上新電機㈱ 八木店 ☎07442-4-1761
上新電機㈱ たわらもと店 ☎07443-3-4041
J&P 京都寺町店 ☎075-341-3571
上新電機㈱ ながおか店 ☎075-955-8401
パレックス パソコン売場 ☎078-391-7911
三宮セイデン Cスペース ☎078-391-8171
J&P 姫路店 ☎0792-22-1221
上新電機㈱ 西宮店 ☎0798-71-1171

中国・四国

ダイイチパソコンCITY ☎082-248-4343
㈱紀伊国屋書店 岡山店 ☎0862-32-3411
宮脇書店 専門書センター ☎0878-51-3733

九州

カホマイコンセンター ☎092-714-5155
㈱システムソフト 福岡 ☎092-752-5275
ベストマイコン 福岡店 ☎092-781-7131
ときはデパート トキハマイコンセンター ☎0975-38-1111
㈱ダイエー 宮崎店 ☎0985-51-3166

NEW SOFT

暦のうえではもう春。とはいってもまだ外は寒いんだよね。頭の中ではわかってるんだけど、どうも体は家でゲームをしていたいみたい。そんなキミに贈る今月のMSXニューソフト！

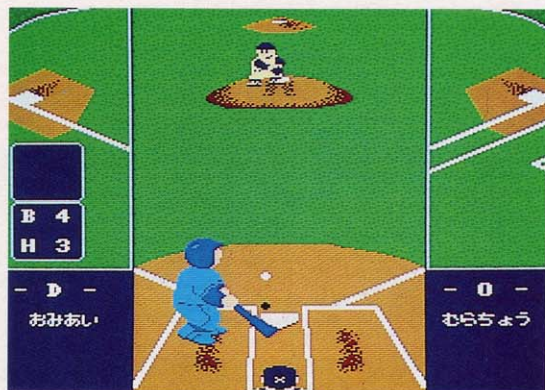
プロ野球 ファミリースタジアム関連情報!!

今までファミスタの先取り情報をお伝えしてきましたが、そのファミスタにまた新たな動きが……。発売を今か今かと待ち望む純粋な目をしたピープルのために、今月もお送りする最新ファミスタ情報だ！

えっ、"ホームラン競争"ってなんですか？

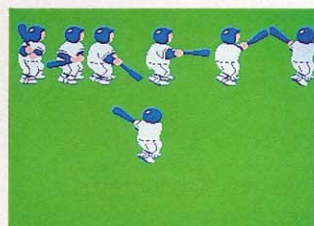
盛りだくさんさ！

もう3回目になったファミスタ情報。さて、今月は まず、いわゆる『プロ野球ファミリースタジアム』の前に発売されるゲーム、といっても野球のゲームなんだけどね。キミは"ホームラン競争"って知ってるかな？ よくプロ野球の試合の前にやる余興のようなものなんだけどさ。相手チームのピッチャーが投げる球を打って、ホームランを何本打ったか競うものなのだ。そうです。そうなのです。そのホームラン競争がファミスタの発売前に出ることになったわけ。やっぱり野球って、守備より攻撃のほうが面白いよね。自分の読み通りの白球をジャストミート！ バットに叩かれた白球はアーチを描き、スタンド最上段へと吸い込まれる……。やっぱりバッティングこそが野球の醍醐味なのだと私は思うのです。

以上の説明でホームラン競争についてわかっていただけたと思いますので、さっそくファミスタ版ホームラン競争の話をしましょう。

⬆内角低めのストレートだ。でもなんか振り遅れてるような気が……。

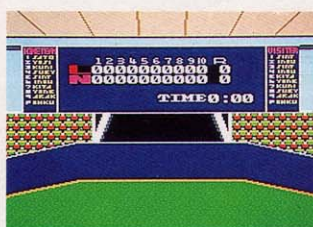
⬆どうです。いいでしょ？ でもこれらの写真のすべては開発中のものなのです。

⬆ブン！ とバットを素振りする選手の後ろ姿に、男の生きざまをかんじるか？

この『プロ野球ファミリースタジアム ホームランコンテスト』は3つのモードからなる。ひとつはバッティングモード。規定数以上ホームランを打てばいいわけ。そうすると、べつのピッチャーが現われる。これを続けるのだ。もちろん、だんだん相手のピッチャーも手ごわくなってくるぞ！ ふたつめはピッチングモード。立場が逆になるってわけだね。できるだけホームランを打たれないように投球しろよ。最後は2プレイヤーモード。いわずと知れた対決モードだ。これは燃えるんじゃない？ 友だちと熱き闘いを繰り広げるのが、一番白熱するからね、やはり。

発売は3月上旬予定。ディスク版で、予価3,200円だそうだ。まずはこれで腕試しでもしてみない？

2つの球場を比較！

ドーム球場

両翼100メートル、センターまでの距離が122メートルの全天候型の球場。でかいなー。とはいってもこのデータは変更されるかもしれませんけど。

⬆これだけ広いとホームランが少なくなりそうだね。そんなことない？

青空球場

こちらは両翼91メートル、センターまでの距離が119メートル。比較的オーソドックスな球場です。芝生の緑がとてもキレイなんだよ、ここは。

⬆なんといっても上空に浮かぶファイガーのアドバルーンがかわいい！

その後の進行状況は!?

まさにうれしい誤算ともいうべきホームランコンテストの出現で、以前から報告していた『プロ野球ファミリースタジアム』への期待は高まったのだった。というのは、今回紹介したホームラン競争の開発途中のバージョンを見た編集部の人々は思わず「うへー！」と、そのできのよさに声をあげてしまったほどなのだ。スピーディーな展開、選手の動き、それにスムーズなスクロール。どれをとってもファミコン版のそれにひけをとらないほどのクオリティーの高さ。たしかに守備はいなかったが（だってホームラン競争に守備なんているわけないでしょ）、これに守備の動きをプラスしても、十分スリリングかつエキサイティングな試合展開が予想できる。ド肝を抜かれた、というのが正直な感想だ。ちなみにファミスタに精通している編集部員にも感想を聞いてみた。「いいねー、これ。いいなー。いつ発売？　まだ？　ちぇっ。キャッチャーの後ろから見たような画面と、打球が飛ぶ画面の切り替えが速いね。スクロールもいいし。できたらプレイさせてねーん」

さーってと、チームを選択しましょ。うーん、どこが強いのかしらん……。

球場が2つ用意されていることは前のページでも紹介したが、じつはこれらの球場、ただ単に大きさが違うだけじゃないんだ。なんと、球場によって野手が打球をエラーしたりしなかったりするというのである。さらには試合時間によるルール（勝敗がつくまで試合をするか、または延長12回で決着がつかなかったら引き分けになる、といったこと）の設定が違っているのだそうだ。うーむ、どっちの球場で試合をするか、迷っちゃう！　ペナントレースモードやエディットモードもあるし、とくにエディットモードではいろんなことができそうだね。Mマガとしても、これを使って楽しい企画を考えている最中だ。期待していてくれよー。

来月はもっと詳しい情報を報告するから、楽しみに待ってて!!

球場は今日も満員。きっと大入り袋も配られるんじゃないでしょうかね。

芝生の緑がまぶしいね。手入れが行き届いていて。もしかして人工芝かな？

どんなチームがあるのかな?

先月号でもお伝えしたように、チーム数は全部で18。そのなかでも一番の注目チームは〝ナムコットシャインズ〟のほかにないんじゃないかな。名前からおおよその見当はつくがきっとこのチーム、とてつもなく強いのでは？　なんてウワサもちらほら。こりゃあ今のうちにファミコン版で練習しておいたほうがいいかな。なんて考えたりするのです。

個人選手としてはナムコスターズの〝ぴの〟とか〝ぱっく〟はまだ健在か、なんて編集部内で討議してます。ナムコットシャインズに対抗して〝Mマガヘンシュウブズ〟を作って試合してみたいなー。だめ？

〝球を投げる〟という動作をするのにも多くのパターンが必要なのね。

アクション
- ナムコ
- MSX2＋専用・メガROM
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 発売日未定
- 価格未定

ディスクステーションにも登場だよー!

ホームラン競争

そうなんですよ。コンパイルの『ディスクステーション3号』で、ホームラン競争のテストプレイができるんです。MSX2＋専用ですけど。これをプレイすると、ファミスタへの関心度、期待度がアップすることうけあいなのです。

12人のなかから好きな選手を選び、いざ、バッターボックスへ。いくらストライクばっかり投げてくるとはいえ、チャンスはたったの5球。このうち、3球以上をホームランにしなければいけないのだ。空振りはもちろんファールも1球にはいりますよー。ほらほら、プレッシャーがかかってきたでしょ？　そんなことないか。で、めでたく3球以上ホームランを打つことができたらハッピーエンド、といいたいところだけどキミと勝負するピッチャーはまだまだいるんだから、たった一度の勝負に勝ち誇ってスポーツドリンクなんか飲んでる場合じゃないんだよ。そうまさにサドンデス！　勝つか負けるか、生きるか死ぬかの男と男の闘いなのだから（大ゲサ）。

それにしてもすごいよなー。ピッチャーやキャッチャーの動きなんて、まるでファミコン版のファミスタを見ているようだし、打球だってクルクル回りながら飛ぶし。縫い目もリアルでとってもいいカンジ。うーむ、うれしいことこの上なしだ。じゃあ、ここでちょっとアドバイスね。12人の選手のなかでは〝おみあい〟が一番長打力があるみたい。なにせ打球がライナーでスタンドに飛び込むこともあるんだから。最初は彼でプレイするといいと思うな。決して〝まどろて〟なんか選んじゃだめだな。そんなとこかな。野球好きのキミはぜひ遊んでみてほしいのだ！

チアガールさんもキミを応援してる！

打った瞬間ホームランだってわかった。

牌の魔術師

はい、みなさん。お待たせしました。あのコナミからついに麻雀ゲームが登場です。対戦相手にはコナミのカワイイ人気者たちが勢揃い！　ウレシイねっ。

コナミキャラを相手にポンチーカンロンッ!

カワイイけれど本格派

コナミとしては、あの『コナミの麻雀道場(知ってるかな？)』以来、約５年ぶりに麻雀ソフトが発売されることになったぞ。

タイトルは『牌の魔術師』。なんだか、麻雀というよりRPGみたいな名前だね。でも、ゲーム自体は非常にオーソドックスな４人打ち麻雀に仕上がっているのだ。

このソフトの最大のウリは、なんといってもコナミのこれまでの、人気ゲームのキャラクターたちと対戦できることだ。登場するのは全部で８人。どのキャラクターも個性的でオモシロイやつばかりなので、勝負も楽しくなること間違いなしだ。コナミファンの人には絶対に見逃せないね。

⬆これはオープニングデモの画面。各キャラクターが自己紹介をしてくれるのだ。

対局は、練習と実戦の２つのモードが用意されている。練習対局のほうでは、ポンやチーなどのときに自動的に止まってくれるヘルプ機能がついている。それに対して実戦対局では、人工知能思考ルーチンによってプレイするたびに相手が成長していき、どんどん強くなっていくのだ。成長した雀士のデータは、コナミの新10倍カートリッジにセーブすることができるようになっているぞ。

また、音声出力機能によって、敵キャラたちがとてもリアルな声で「ポン」、「チー」などとしゃべってくれる。おかげで臨場感がグーンとアップしているのだ。

そうそう、もうひとつ、これまでの麻雀ソフトにはなかった機能として、対戦相手の性格を設定できるようになっているのだ。これによって、よく鳴きまくるヤツとか、すぐにホンイツ、チンイツねらいをするヤツなど、いろんな性格の雀士が自由自在に作れてしまう。画期的で、とってもおもしろい機能だね。

豊富な機能だワーイワイ

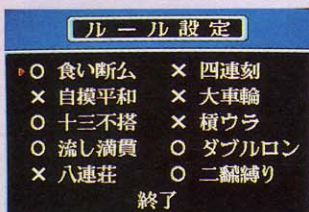
今日びの麻雀ソフト、ただコンピュータ相手に対局できる、というだけでは話にならない。これからは付加機能の充実が必要不可欠となってくるのである。

その点もこのソフトは十分に考えられている。ズラーッと並べたててみても、音声出力機能、ルール設定機能、画面補正機能、対戦相手の性格設定機能、４曲のBGM選択機能などなど、数多く用意されているのだ。

とくに注目したいのが、性格設定機能。リーチ、鳴き、タンヤオ、チンイツなどのパラメータを変更するだけで、オリジナルの雀士を作ることができてしまうのだ。う～ん、これは便利。

ルール設定

○ 食い断么	× 四連刻
× 自摸平和	× 大車輪
○ 十三不搭	× 槓ウラ
○ 流し満貫	○ ダブルロン
× 八連荘	○ 二飜縛り

終了

⬆ルールの設定も、ちゃーんとできます。

⬆性格設定には７種類のパラメータが。

対局戦の実況中継だ!

コナミのキャラクターたちと１度は麻雀を打ってみたい！　な～んて思っている麻雀ファンは決して少なくないはずだ。と、勝手に決めつけたところで、読者のみんなよりいち早く対局してみたのだ。それでは、これからその熱き戦い(?)のようすを誌上に再現してみましょー。

⬆対戦相手の３人は、きっぷのよさそうなゴエモンにかわいいアフロディーテ、平和そうなペンギンでーす。

⬆さあ、対局のスタートだ！　果たして勝利の栄冠は、誰の頭上に輝くことになるのだろうか？　ワクワク。

⬆４人囲みの雀卓画面に、とってもリアルな音声合成。臨場感の高さに、思わず手に汗をにぎってしまう。

キミの挑戦を待つ8人の雀士たち

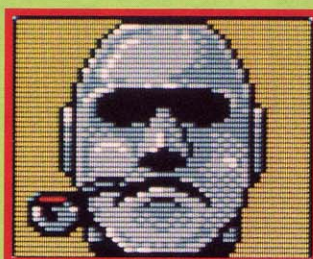
騎士代表

ポポロン

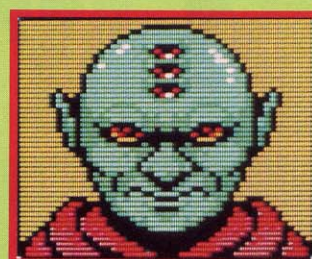
⬆これまで数多くの戦いを経験してきた彼は、とても賢くって強いのだ。このゲームで一番の強敵、かもね。

盗人代表

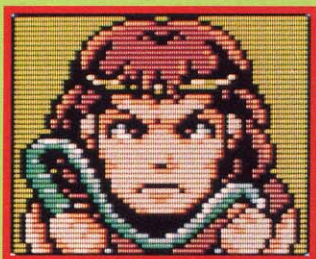
ゴエモン

⬆字牌や端牌が大きらいな彼は、タンヤオをねらってメンゼンで勝負をする。泥棒だから油断ができない？

島国代表

モアイ

⬆ひたすら暗～い性格の彼は、チャンタが好きで、待ちもペンチャンやカンチャンが多いのである。

悪人代表

ヴェノム

⬆オーソドックスな打ちかたをするんだけど、慎重な彼は、リーチがかかると絶対に振り込まないのだ。

変態代表

シモン

⬆強気な彼は、絶対におりようとはせず、他人の捨て牌も見ていない。でも、なんで"変態代表"なの？

南極代表

ペンギン

⬆根が単純な彼は、チンイツやホンイツばかりねらってくる。負けたときの表情がけっこう変だったりする。

雀鬼代表

スナッチャー

⬆彼には待ちの善し悪しなんてぜんぜん関係ない。とにかく、メンゼンでテンパイ即リーチをするのだ。

女性代表

アフロディーテ

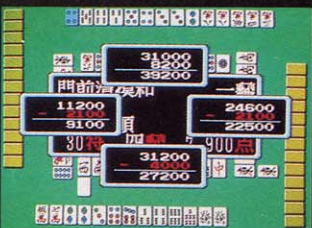
⬆紅一点の彼女は、ダンナも子供もしっかりいるくせにポンポン鳴きまくる。松田聖子みたいな女だな。

コナミキャラは偉大だ

はい、それでは上の8人の雀士の顔ぶれをとくとご覧になってくださいな。これがみ～んなコナミの長いMSXゲームの歴史のなかで生まれた人気者なんだからスゴイ。自前のキャラクターだけでこれほど人気者を集めることができるなんて、さすがはコナミ、と感心させられてしまうのだ。

そんなわけでこのソフト、コナミが大好きな麻雀ファンにとっては、必須アイテムになること間違いなし、と言えるかもね。また、初心者にとっても、これだけユニークで親しみやすい相手と対戦すれば、知らず知らずのうちに実力がついてくれる、なんてこともあったりして。発売日を楽しみに待っていよう！

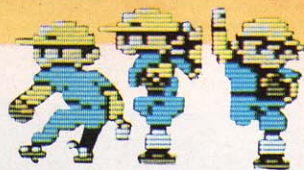
テーブルゲーム
- ■コナミ
- ■MSX2・メガROM
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■2月中旬発売
- ■価格5,800円

⬆ロン！　とアフロディーテが威勢よく叫んだところ。カワイイ顔して、なかなかの腕前だな、コイツ。

⬆しかし、アフロディーテはなかなか強い。ほかの2人がだらしないなか、しぶい手でアガってくるのだ。

⬆ついに半荘終了！　ゴエモンくんとペンギンくんは大負けしてしまいました。ああ、カワイソウに。

⬆3人の表情に注目してみましょう。それぞれの性格がよく出ているね。とくにペンギンの目はオモシロイ。

今までの野球ゲームの要素をすべて搭載！

PLAYBALL II

すごい野球ゲームの登場だ。オープン戦、ペナント戦はもちろん、監督モードやホームラン競争。天候変化や実況中継機能、そして試合後のスポーツニュースまで盛り込み、ボリュームたっぷりに新登場！

➡このタイトル画面のところでいろいろなモードを選択。

野球ゲームの集大成！

今まで、野球ゲームは星の数ほど発売されたけど、それぞれのゲームにはなにかしら、売りの部分があったよね。たとえばテレビ中継のようなセンター方向からの斬新なゲーム画面であったり、選手のデータの豊富さであったり、また試合後にプロ野球ニュースと称して、その試合結果を表示してくれる機能であったり。

こういったゲームをプレイして、ああ、この機能を全部付けた究極の野球ゲームが発売されないかしら、なんて思っていたら、やっぱり出ました。やってくれますソニーさん。この『PLAYBALL II』は、およそ今発売されている野球ゲームの売りたる部分を、ほとんど持っているという、超多機能!?野球ゲームなのだ。

では、この『PLAYBALL II』の特徴について書いてみましょ。まず、選手のデータは、打率や走力といった従来のデータに加えて、性格データというものをもっている。その性格がゲーム中のプレイに微妙に関わってくるのだ。そして、ゲーム画面はバックネット側とセンター側からの2種類のアングルが選択可能。また、画面の右下側には常にアナウンサーが表示されていて、実況中継さながらに、各選手の状態を説明してくれる。

時間や天候といった要素も取り込まれているので、屋外球場を選んだら、雨天コールドになってしまうことも。気になるBGMはFM音源を使って、野球に関する有名な応援歌を聞かせてくれるぞ。うーむ、いたれりつくせりだね。

球団数は従来のセ、パ12球団に加えて、なつかしい選手が登場するレトロ球団。アニメの登場人物で形成された球団なんかも登場するらしい。これは嫌がおうでも期待せずにはいられないね！

バックネット側モードだ

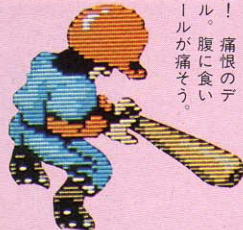
サードに選手がいればここに表示されるわけだ。スクイズ、エンドランももちろん可能。思いきりバットを振って3塁線ギリギリのクリーンヒットなんて、一度は打ってみたい！

バッターの名前と打率、ホームラン数がここに表示される。ピッチャーは相手のデータをよく見てから投げましょう。ホームランバッターに甘い球は投げられないでしょ!?

ゲームがどういう状態かはここを見れば一目瞭然。ストライクの数やアウトカウントを間違える人は結構多いので、こまめに目をやるようにしようね。点差もチェーック！

ピッチャーは牽制球も投げられるので、いくら足の速い選手でも、盗塁のタイミングを誤るとアウトになってしまう。でも、足を使った機動力野球、というのも渋くてよろしい。

ピッチャーの防御率と投球数はここに出る。防御率がいいピッチャーでも、投球数が多くなれば変化球のキレもスピードもなくなってくる。そうなる前に早めに交替させよう。

⬅あいた！痛恨のデッドボール。腹に食い込んだボールが痛そう。

アナウンサーが選手の表情や調子などを解説してくれる。たとえば弱気なバッターには、内角スレスレの球を投げ、腰を引かせてから外角でストライク！ なんてことも可能。

センター側モードもあるぞ!

⬅テレビ中継でおなじみの、センターから見た画面。うむ、実際に野球観戦している気分だなぁ。

⬇球を打つとこの画面。これはバックネット側も同じ。

好みに応じてこの画面で遊ぶこともできる。テレビ中継のような迫力あるプレイが楽しめるのだ。

その昔はテレビ中継といえばバックネット側からのアングルだったけど、今ではもうほとんど、このセンター側からのアングルになってしまった。実際にゲームしているときは、バックネット側よりもバッターが使いづらい気もするけど、それはもう好みの問題。なれてしまえば、テレビで見なれたこの画面の方がエキサイトも倍増！　かもしれない。

プレイモードも豊富だよ

『PLAYBALL II』では、プレイモードも豊富に揃っている。まず、オープン戦やペナントレースといった、通常プレイはもちろん、ホームラン競争や、監督モードなんてものまであるのだ。監督モードでは、自分で好きなようにチームエディットが可能な上、そのチームを鍛えてオープン戦やペナントレースにも参加できてしまうのだ。

ゲームは１人プレイか２人プレイかを選べるので、友人と２人で日本シリーズだってできてしまう。そして、デーゲームやナイトゲームも選ぶことができるぞ。ただ、レトロ球団を選ぶと自動的にレトロ球場になるんだけど、ここでは照明設備がないので夜になると日没コールドが起こってしまうのだ。いやー、まったく凝りに凝りまくってますな。

それから、音楽に関してもう少しくわしく書くと、まずFM-PAC対応。もちろんFM-PACがなくても内蔵のPSGに対応しているので、安心してね。でもこのゲームのBGMはぜひともFM-PACで聴いてほしいな。野球に関係した有名曲、たとえば、テレビのプロ野球ニュースなどでよくかかっている曲や、だれもが知っている応援歌などが、かなりリアルに再現されているのだ。特にタイコやフエの音など、変にリアルに出ているぞ！

アクション
■ソニー
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■3月上旬発売
■価格6,800円

好みに合わせ球場は4種類!

ドーム球場

巨大なドーム球場。両翼100メートルと、４種類の球場の中で１番大きい。と、いうことはそれだけホームランも出にくいのかな。観客収容人数も一番多い。人工芝のキレイな球場だ。

市民球場

ドームにくらべると、一回り小さめの市民球場。ホームランも出やすそうだ。天然芝がそれっぽくてよろしい。ここでは、雨が降れば雨天コールドや試合中止になってしまうぞ。

プロ球場

大きさもまずまず、設備も結構整っているプロ球場だ。でも、やっぱり雨には弱い。まあ、雨で試合が流れるのもなれればオツなものなのかもしれない。こんなソフトもたまにはいいよね。

レトロ球場

対戦相手にレトロ球団を選択すると、このレトロ球場で試合が始まる。この球場は全体的にセピア調で、ナイター設備も整っていない。だから陽が沈めば日没コールドになってしまう！

試合終了でニュースが登場!

オープン戦では試合が終了すると、このスポーツニュースが始まるのだ。その試合結果などを２人のアナウンサーがアニメーションしながら伝えてくれる。これはなかなか感動ものだ！

ペナントレースで優勝すれば、優勝画面も表示される。紙テープが飛び交い、監督を胴上げするシーンなど、うれしさも倍増するなぁ。こういった演出効果がじつによくできているぞ。

⬆オープン戦での結果を話す２人だ。

⬆ペナントレースで優勝！　ヤッター。

勝ち過ぎの金蔵

⬆とてつもなくデカイ福耳に、悩みのひとつもなさそうな笑顔。そう、彼こそ最高の強運の持ち主である。強すぎるっ！

全自動の狼

⬆コンピュータを駆使し、徹底して理論的な打ちかたをしてくる彼は、全自動雀卓のときにその真価を発揮する、らしい。

ブラックザンク

⬆手牌がすっかり病んでしまっている彼は、セコイ手でしか上がることができない。単なるタコである。相手にするなよ。

クララ

⬆ああ。１度は牌を立てたい！　でも立てない。ついつい鳴いてしまうために、牌を立ててあがることができない少女だ。

ぎゅわんぶらあ

自己中心派2 自称！強豪雀士編

あの『ぎゅわん自己』に早くも続編が登場する！　今回の『自称！　強豪雀士編』では、なんと16人もの新しいキャラクターが仲間入り。興奮も最高潮にっ！

⬆今回は全自動雀卓を忠実にシミュレートしている。手で牌をジャラジャラかきまわすのが好きなんで、と言う人もいるが、この便利さは病みつきになりそう。

パワー全開の第2弾

大人気の麻雀ソフト、『ぎゅわんぶらあ自己中心派』の続編がもうすぐお目見えするぞ。

今回は、サブタイトルの『自称！強豪雀士編』からも分かるとおり、前作以上に風変わりな性格の新しいキャラクターが、なんと16人も登場するのだ。

お待ちかねの第2弾なのだ

そう、雀卓のデザインも新しくなっている。今度は、全自動雀卓をシミュレートしているのだ。全自動雀卓とは？　プレイしたことがない人も多いだろうが、これがとっても便利なのである。コンピュータゲームのなかならどっちでも同じじゃないかっ！　と思うかもしれないが、少なくとも見ている分には楽しめるのだから、これはこれでいいのだ。

16人の雀士たちは、それぞれが強い自己主張を持っている。コンピュータによるデータ分析麻雀が武器の全自動の狼や、VHS牌とβ牌を駆使するソニー君、ツモが最低最悪ながらもがんばるバッドハンドなど、非現実的ではあってもプレイヤーを決してあきさせない連中がそろっているのだ。

カリフォルニアレディー

⬆彼女は美貌と肉体が武器。その魅力で男どもを参らせてしまおうとするのだ。惑わされちゃあいけない。心を鬼に！

ソニー君

⬆彼はなかなかのテクニシャン。でも、彼がメンバーに入るとVHS牌とβ牌がグチャグチャにまざった状態になっちゃう。

かおりちゃん

⬆暴牌族に所属する彼女は、とにかく強引に突っ走る！　ノリ出したら怖い相手だ。ちゃんと厚生させてあげようね。

森田健作

⬆曲がったことが大嫌い！　とにかく鳴かない。男は鳴かずにメンゼンで一気通貫だ！　なかなかのやり手だぞ、この人。

バッドハンド

⬆その名のとおり、ツモが最悪。一、九牌や自牌ばかり引いてくるのだ。でも、ときどき大きな手であがるので、注意。

献血のお由紀

⬆相手の血液型から性格を占い、打ち筋を推理するらしいんだけど、打ちかたそのものはじつにオーソドックスである。

ヤーメネーター

⬆他人の手なんかまったく眼中にない。ただただ、体力にものを言わせて突っ走るのだ。はっきり言ってタコである。

ハルタン星人

⬆宇宙人のくせして、小憎らしい打ちかたをしてくる。こいつはなかなかの実力派とみた。あなどれない相手だぞ。

1があればイイことが

『ぎゅわん自己1』を持っている人は、楽しみがさらに広がるのだ。スロット1に『ぎゅわん自己2』を、そしてスロット2に1を差してみよう。なんと、1に入っていた12人と合わせて、合計28人もの雀士のなかから対戦相手が選べるようになるのである。また、〝タコ討伐戦〟というモードが新しく追加される。タコ軍団を撲滅するために、東京の雀荘を回ってバトルロイヤルを行なう、ユニークなモードだ。

ただ、MSX-MUSICを内蔵していない機種ではBGMがPSG音源でしか楽しめないので気をつけよう。

人気作の第2弾であるが、パワーは少しも落ちていないのは素晴らしい。前作で遊んだことがある人でもない人でも、十分に楽しめる内容になっているぞ。原作のほうは連載が終わったけど、MSXの上ではまだまだ健在！　なのだ。

⬆1と2を合わせて使うと、登場する雀士はなんと28人に！　これは壮観ですね。

⬆前作を上回る壮大なスケール！　16人の雀士がキミの挑戦を待っているのだぞ。

テーブルゲーム
- ゲームアーツ
- MSX2・メガROM
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 発売日未定・FMPAC対応
- 価格未定

合わせ技でタコ退治だ！

『ぎゅわん自己1』と合わせて使用すると、東京の雀荘からタコを一掃する〝タコ討伐戦〟がプレイできるようになる。このモードではパートナーをひとり選んでタコ軍団と対決し、雀荘をひとつずつ占拠していくのだ。ノリはほとんどシミュレーション。1を持っている人はぜひ試してみてね。

⬆タコ派とアンチタコ派で対決するのだ。

➡下北沢を拠点に、タコ討伐の戦いがくり広げられる。

哭きのカバ

⬆鳴くのが好きで、できあがったメンツをくずしてまで鳴くこともある。テンパイは早いが、手は安いので怖くない。

E.T.

⬆麻雀は最近覚えたばかりなので、まだ知っている役は少ない。でも、すごい強運の持ち主で宣言した役は必ずあがる。

片ちん大王

⬆タコ友の会の会長さん。ふだんはまともな打ちかたをするけれど、熱くなりだすとしだいにタコらしさを発揮してくる。

ババプロ

⬆プロ雀士なのにメンチンが大好きで、ときどき強引に狙ってくることがある。通称メンチンのパパ。あまり強くない？

ウルティマシリーズの出発点となったのがこのゲーム

ウルティマI

—The First Age of Darkness—

本格的なロールプレイングゲームじゃなければ、いやだ!! というキミ、お待たせしました。『ウルティマＩ』が完全に日本語化されて、ついに登場するぞ。

ブリタニアを救え!!

思いやりの深いロード・ブリティッシュ王の統治のもとに、ブリタニアの国々は長年にわたって繁栄していた。しかし、その陰では、悪の魔道士モンディンが、ひそかに魔法の力をつけ、長いあいだ国を奪う機会を狙っていた邪悪な者たちの中から、自分の仲間を増やそうと考えていた。

⬆ソーサリア大陸の旅の行く手には、手強い敵がうようよいるので、油断するな。

魔法の力を使うことによってモンディンは、各国の王たちのあいだに、意見の違いを作り出させてしまった。そして、派閥争いを起こさせ、彼らを無力な存在に変えてしまったのである。

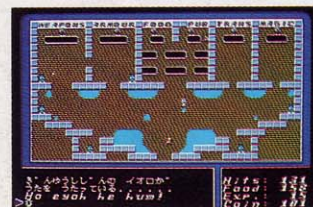
また、モンディンは手下をブリタニアの全土に放ち、国民たちを彼の悪の意志のもとに支配した。それによって、ブリタニアの国々は暗黒時代へと陥ってしまった。

ロールプレイングゲームのすべてのもとになっている、ウルティマシリーズのＩが、リメイクされての登場だ。日本のユーザーのために、丹念に描き直されたグラフィック、完全に日本語化されたセリフやメッセージなど、いたれりつくせりの工夫が施されている。

プレイヤーは、モンディンを倒してブリタニアの国々に平和を取り戻すため、単身ソーサリアを旅して行く。そして、各国の王から頼まれるクエスト(探索)を終了させて、王女を救出すると、最後にはモンディンとの対決が待っている。モンディンを倒し、彼の創りあげようとしている〝邪悪の石〟を破壊すること、それがプレイヤーに与えられた使命なのである。

ウルティマの全世界は、ソーサリア大陸、宇宙空間、ダンジョン、城、町、村、モンディンの神殿などで構成され、とても広い。また、ダンジョンと宇宙空間は、3D画面になっているため、マップを作りながら進んでいかないと、途中で迷ってしまうだろう。

すでに発売されているウルティマシリーズと同様、コマンドは、Ａ～Ｚのすべてのキーを使用。会話入力なども、慣れるまではとても難しいが、それだけにやりがいのあるゲームといえるだろう。

城 ⬆城の中には王様がいるはずだ。話を聞いてみよう。人物が小さいので自分を見失ってしまうー。

町 ⬆町の中には武器屋や防具屋、酒場や食糧品店などがある。お金をためて賢く買い物をしよう。

まずはキャラクターの作成から

このゲームでは、まずキャラクターを作成することから始まる。長い旅を続けていくためには、いかに自分に有利なキャラクターを作るかで、すべてが決まるといってもよい。

強さ、すばやさ、体力、魅力、賢さ、知力の６つの能力をバランスよくふりわけることで、自分の好みのキャラクターを作りあげよう。でたらめに決めてしまわないようにね。

⬆キャラクターの職業などにもよって、どの能力に重点をおくかが違ってくるぞ。

ロールプレイング
- ■ポニーキャニオン
- ■MSX2・2DD
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■３月発売予定
- ■価格6,800円

ダンジョンの中は敵がいっぱい

ダンジョンの中に入ると、突如としてシンプルな3D画面に早変わり。そして、強敵がたくさん潜んでいるので、慎重に進んでいかなければならないのだ。地上と違って、敵の姿はとても大きくてはっきりしている。画面全体が黒いので、カラフルな敵の姿は映えるのだ。でも思った以上に強いのですぐに倒されてしまうぞ。また、背後から襲われる場合もある。

奇病を追って世界を巡る!
アンジェラス
～悪魔の福音～

小気味のいいテンポで流れるストーリーに加えて、このグラフィックの美しさ。『アンジェラス』の正しい楽しみ方はひたすらのめり込むことなのである。

⬆ペルーでとり行なわれた記念式典中、奇病に襲われたシュミット氏。うわー、気持ち悪い。

⬆➡ロンドンに戻る飛行機の中で奇病と遭遇したブライアン。機内でも情報収集をしておくこと。

"見せる"ゲームなのだ

アドベンチャーゲームとひとくちにいっても、謎解きを多くし考えさせるものと、ストーリー性の豊かさを前面に押し出して映画を観ているように楽しませるものがある。この『アンジェラス』は後者の部類に入り、グラフィックの美しさがさらに効果的な役割を果たしているのだ。

よっぽど慌てていない限り、先に進めなくなるなんてコトは起こらない。ストーリーがスムーズにテンポ良く流れていくので、肩の力を抜いてゆっくりプレイできる。早く先が知りたいがために急ごうとすると小さなミスを残し、そこで一時停止してしまうかも。

グラフィックの美しさと登場人物のいきいきした表情には理由がある。ゲームのキャラクターデザインを担当したのは、あのアニメ版『ダーティペア』のキャラクターをデザインした土器手司氏。なるほど、これで納得。

➡病院では重要な手がかりがつかめそうだ。

奇病を追って調査開始

さて、ストーリーはペルーで発生した正体不明の奇病から始まる。その奇病というのは、全身が緑色になり体中の血管が浮き出すというとても恐ろしいもの。しかもなんの前触れもなく突然人間を襲い、襲われた人はもがき苦しんだのち、あっという間に息絶えてしまう。そしてペルーに続いて日本でも、その奇病の犠牲者が出てしまった。

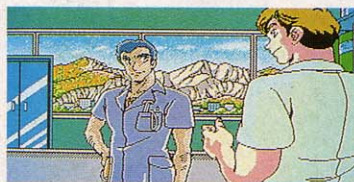
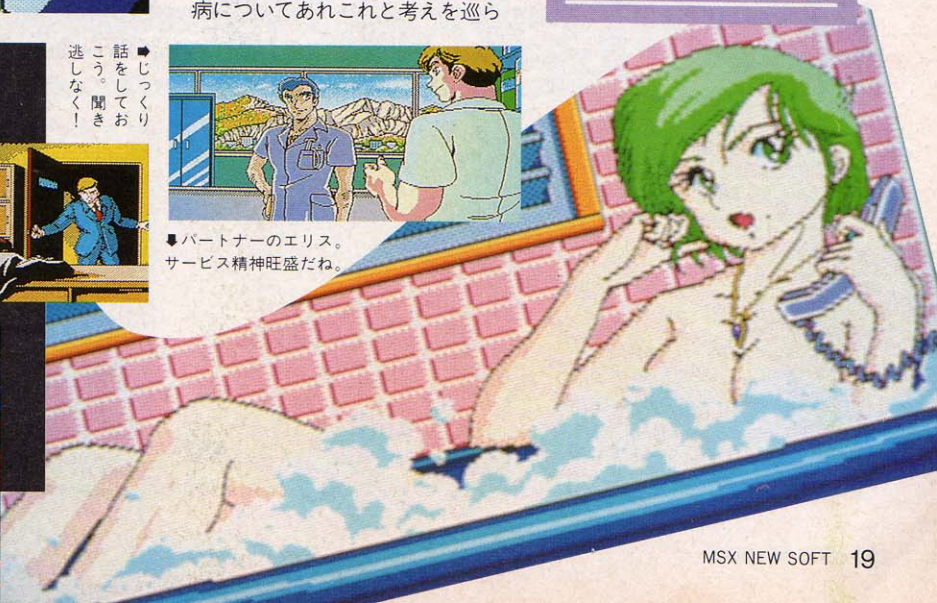
主人公の新聞記者ブライアンはこの事件を調査するためロンドンへ呼び戻された。ロンドンへ向かう飛行機の中で謎につつまれた奇病についてあれこれと考えを巡らせていたブライアンは、偶然にも機中でその奇病に遭遇してしまう。

自らの目でその奇病の様子を確認してしまったブライアンは、同僚であり恋人でもあるパートナーのエリスと奇病の謎を解くために各地への調査を開始した。いったい原因は何なのか？　そして遺体のそばで光る青い石の正体は？

アドベンチャー
- エニックス
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 2月10日発売
- 価格8,200円

謎の邪教僧たち

茶とブルーの大きなマントに身をつつみ、ブライアンの邪魔をし続ける邪教僧たち。一体、何の目的があるのだろう。問題の奇病とはどういう関係が……!?

➡じっくり話をしておこう。聞き逃しなく！

⬇パートナーのエリス。サービス精神旺盛だね。

コントラ

魂斗羅

アクションゲームならまかせて！　というキミに贈りたいのが、この『魂斗羅』だ。ゲームセンター版、ファミコン版をさらに超えた内容で、キミに迫る！

ゲームセンターでヒットしたアクションゲームがMSX2で登場！

⬆横スクロール面では、ジャンプや伏せを活用して進んでいこう。銃をパワーアップさせるのも重要なテクニックだ。

⬆縦スクロール面。敵の攻撃はアーケード版同様、かなりキビしい。キミはこの難しさにはたしてついてこられるか！

やっぱりアクションさ

近頃、『スナッチャー』などのアダルトな路線で世間を騒がせていたコナミが、ひさしぶりにMSX2のアクションゲームを発売するぞ。

そのゲームの名は『魂斗羅』（コントラ、と読んでね）。数年前、ゲームセンターで人気だったので、ゲーム好きの人なら知っているかも。何たって続編の『SUPER魂斗羅』や、ファミコン版も出てるほど有名なゲームなのだ。

物語は、西暦2041年９月のある日。ニュージーランド沖合のガルカ島に、小型の隕石が落下した。

そして２年後、人類滅亡をたくらむ侵入者〝レッドファルコン〟が現われ、ガルカ島一帯を占拠。地球征服のための前線基地にしてしまった……。

この地球の危機に際し、地球海兵隊所属の魂斗羅（最強の闘士、という意味）であるビル・ライザー、ランス・ビーンの２人の上等兵が敵の前線基地および中枢を壊滅させるため、ガルカ島へ向かった。そして、そこで彼らを待ち受けていたものは……。

とまあ、映画『ランボー』のようなノリでプレイできるゲームなのだ。

もちろん、MSX版は他機種と比べ、かなりパワーアップされている。ツンドラ地帯などのおなじみのステージのほかに、新たにオリジナルステージがついていて、何と総ステージが19もあるサービスぶり。もちろん、迫力あるSCCのBGM、オリジナルキャラも登場。もうMSXユーザーにはたまらない１本なのだ。やはりアクションはコナミだ！

⬆『魂斗羅』ならではの3Dシーン。ワナには注意しよう。

アクション
- コナミ
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- ２月下旬発売予定
- 価格5,800円

追加情報　コナミ・ゲームコレクション　〜番外編〜

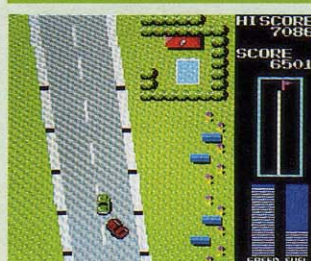
定番ソフトですよ

上の『魂斗羅』や『牌の魔術師』と最近たてつづけに新作ソフトを出しているコナミから、もう１本。

そうです、昔のコナミのゲームがまとめて遊べると好評の、『コナミ・ゲームコレクション』の番外編がついに発売されるのだ。おお！

と、いうわけで、かんじんの中身はというと……まず好評のレトロゲームは、縦スクロールのコミカルアクションゲーム『ピポルス』、3Dレースが楽しめる『ハイパーラリー』。そして最後は、ゲームセンターからの移植で、後に『F-1スピリット』の原型になったと言われる名作『ロードファイター』の3本を収録。おもしろさは保証済みだ。

また、特別企画として、一発ゲーム『つるりん君』、『はいぱーそーめん』や、みんなで遊べる『タイトル合わせ』、『アゴボード』などのパーティーゲームも入って盛りだくさんの内容。SCCカートリッジ対応で、2DDの4,800円。買い得！

ロードファイター

⬆カウンターをあてるというテクが使えたりと、今も十分遊べるゲームのひとつ。

ハイパーラリー

⬆一定順位までに入らないと、即ゲームオーバー。完走できる人も少ないのだ。

パックマンがスキップして帰ってきた!

パックマニア

『パックマン』の3D版として、ちょっと前にゲームセンターに現われた『パックマニア』。それがもうMSXにお目見えするというのだ。ほんとだよー。

⬅スルスルッとスクロールするんですよ、ほんとに。

よりアクティブに変身

昔、日本のみならずアメリカでも人気を博した『パックマン』。ステージに散らばっているドットをすべて食べる、といったじつにシンプルなこのゲームは、愛らしいキャラクターとそのシンプルさゆえのとっつきやすさで、当時の若者(だけではないが)を魅了した。そんなパックマンがリアルになってよみがえった『パックマニア』は記憶に新しいことだろう。メルヘンチックなパステル調のステージを、ところせましと走りまわるパックマンやモンスターがかわいらしく、女性にも好評のようだ。

パックマニアのゲーム内容は基本的にはパックマンとそれほど変わらない。パワーエサを食べるとモンスターが真っ青になって形勢逆転したり、フルーツが登場したりするところは前作に準じている。

しかし、いくつかあるバージョンアップした点のうち、もっとも大きなところは主人公のパックマンがジャンプすることだ。というのは、パックマニアでは全体画面の一部分しか表示されず、パックマンの移動にともなってスクロールするしくみになっているのだ。すなわち、ゲーム全体の状況を把握しづらい。ということはモンスターにバッタリはちあわせ、なんてことになってもちゃんと対処できるようにしたようなのだ。パックマニアではこのジャンプがゲームを大きく左右する。正面から迫るモンスターをピョンッと跳び越えたり、後ろからピッタリつけられているときなどは振り向きざまにジャンプしてやりすごしたりと、そのバリエーションもさまざま。前作をやりこんだ人はちょっと戸惑いそうだが、いざプレイしてみるとそうでもないようだ。

原作のアーケード版を知っている人にとって心配なのは、やはり画面のスクロールだろう。しかもこのゲームはMSX2用だ。はたしてスムーズにスクロールするのだろうか？　なんてみんなは思っているんじゃないかな。しかし、その心配はどうやら取り越し苦労のようだ。原作に忠実、とまではいかないけれど、じつになめらかー。それにパックマンやモンスターなどのキャラクターも立体的でとってもプリティー。パックマンに食べられたモンスターの目も原作どおりちゃんとピュウウーっと飛んでいくし、見事に移植したというのが素直な感想だ。ゲームセンターで100円玉を積みあげてプレイした人はもちろん、原作も知らない人でもウハウハできそうなんだよ！

⬆やった！　パワーエサを取ると立場が逆転。追われてばかりじゃ、疲れるよね。

⬆おーっとっと、これはまずい展開だ。ここはひとまずジャンプでやりすごせ。

ジャンプ!

⬆ときには頭を使って危機を逃れないとね。パックマンもかしこくなりました。

とってもカラフル!

パックマニアにはいろんなパターンのステージが用意されている。色とりどりのブロックでできたステージやパイプのステージなど、とってもカラフルなステージがプレイヤーをウキウキさせるのだ。

パックマンやモンスターもきれいなんだけど、コースだってとってもカラフルなんだ！　このステージのブロックなんかも、こまかいところまで描き込まれているのだ。これを見るだけで、「今年のナムコはパワーがあるなー！」とおもってしまうのです。あーあ、一日も早く発売してくれないかな……。

⬆こうしてフツーに見るとなんでもないようですけど、近づいてみると……。

⬆なかなかどうして、ブロックの影とかけっこう凝ってるんですよ、これが。

アクション
■ナムコ
■MSX2・媒体未定
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■近日発売予定
■価格未定

問答無用の輪廻転生リバーシブルゲーム

たんば

そこのあなた、日頃の行ないはよろしいですか？　そばのおつゆは最後まで飲んでいますか？　でも日頃の行ないが良いからといって死後の世界でラクができるだなんて考えは甘い、甘いのです。

➡なんともカラフル。目が痛くなりそーだっ。

⬆人間目指してサイコロをふり続けよう。

⬆現世と死後の世界は表裏一体なのだ。

　これはあの大人気ボードゲーム『たんば』を忠実に再現したもの。現世と死後の世界をまたにかけ、目指すは神界！　大笑いしながらも来世について考えてみましょ。

　4～5人が適当だけど、メンツが揃わない場合はコンピュータが相手をしてくれる。ちくわ病のちくさんやどうしても自殺に成功できず年をとり続けているトメさんなど、とんでもない連中が用意されているので、気が合いそうな人を選んでプレイしてほしい。

　ルールはまったく同じ。スゴロク方式でコマを進めていく。まず前世のボード上で水に棲むものから地を這うもの、空を飛ぶもの、四本足で歩くものへどんどん生まれかわり、誰かが人間になったところでボードは死後の世界へ。ここまでに集めた三種の神器や守護霊、罪カードや徳カードの枚数によってゴールまでの距離が変わる。

　本当におもしろくなるのは死後の世界に行ってから。神界へ行くために繰り広げられる足の引っぱり合い！　自分がゴールに到達するには、人の不幸なんか考えていられないのだ。おー、こわい。

　各コマやカードに書かれているメッセージにも大爆笑だっ！

テーブルゲーム
- マイクロネット
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 発売中
- 価格6,800円

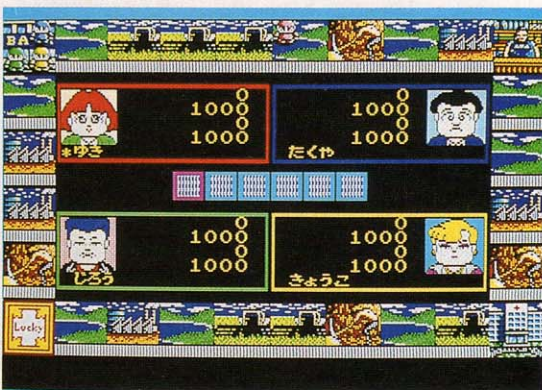
スゴロクと投資シミュレーションが合体

アメリカン・サクセス

同じ条件でスタートしても、運と才力によって結果はまちまち。何もない土地からどれだけの生産高を上げられるか。友達を集め投資の勉強をしながらワイワイ騒いでくださいマセ。ワイワイ。

➡途中にいろいろなイベントも起こるのだ。

　サイコロにすべての運をまかせるのはすごろく。そして冷静な判断力で財産を築く投資シミュレーション。この2つの要素を合わせたゲームがアメリカン・サクセスなのだ。その組み合わせって現実的だよね。運が悪ければどんなに能力のある人でも失敗する可能性はあるのだから。ときどき運のみで生きてる人もお見かけするけど。

　プレイできる人数は4人まで。足りない分はコンピュータが相手をしてくれる。

　まずはボード上にある農地、工業地、鉱山、リゾート地の4種類の土地を購入するためにサイコロをふる。購入権はその土地に最初に止まった人にある。土地は不動産とみなされ、次にその土地に止まった人から通行料をもらえるし、設備投資をして生産高によって収益を上げることができる。

　商品をお金に換えるには商品取引所に止まること。止まることって言われても、これぱかりはサイコロに運をまかせて祈るしかない。運良く止まったとしても相場の問題があるしね。自分の投資が莫大な財産となってくれれば自信がつくし明かるい未来が見えてくる。

⬆なにはともあれ土地を購入しよう。

⬆設備投資額もちゃんと考慮してね。

シミュレーション
- ウィンキーソフト
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 発売中
- 価格6,800円

元祖ディスクマガジンといえばコレだ！

ディスクステーション第3号

号を重ねるごとに、ますます内容が充実してきた『ディスクステーション』。〝元祖ディスクマガジン〞のめんもくをかけて、今月も盛りだくさんでお送りする。さあ、一体何が飛び出すことやら。

ニューソフトの〝ファミスタ〞のコーナーでも紹介したけど、第3号の目玉企画はホームラン競争。ソフトの発売前に遊べるというわけだから、ファンとしてはうれしい限りだね。しかもこのホームラン競争は、ディスクステーションでしかプレイできないものだとか。ありがたいことです。

また、好評のサムくんシリーズも健在。今回は〝バトルワーカー・サム〞となって、埼玉から東京へと戦いをくり広げるのだ。ユーモラスな中にもシビアなムードが漂う（？）サムくんは、もう、すっかりみんなのアイドルだね。

➡雪の中から芽を出した若葉が、ちょっぴり春っぽいタイトル画。

⬆今回のサムくんは、悪辣なビル建設業者と戦う。キミは悪の親玉を倒せるか？

⬆BGVのテーマはバレンタイン。こんな光景が、街のあちこちで見られるかな。

もちろんMマガのコーナーも充実。リスト入力が面倒な長〜いプログラムだって、ちゃーんと入っているのだ。「最近のショートプログラムは、長くて打つのが大変だ」なんてキミは、お楽しみに！

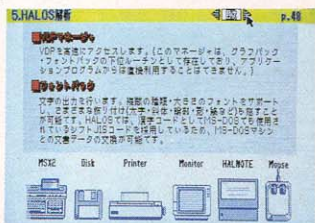
最後にビッグニュースをひとつ。3月にディスク3枚組のスペシャル版を発売予定とか。〝平安妖怪伝〞と〝ランダーの冒険〞というオリジナルゲームが1枚ずつ。〝アレスタ〞や〝真・魔王ゴルベリアス〞のキャラクター図鑑もついていて、予価は3,980円。詳細は次号で。

アプリケーション
■コンパイル
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■2月8日発売
■価格1,980円

HALNOTEをもっと使いこなしたい人に

LAB Letter ラブレター

HALNOTEユーザーを対象としたディスクマガジンが創刊された。それがHAL研究所の『LAB Letter』。システム解析からバージョンアップサービスまで、HALNOTEの情報がぎっしり詰まっているぞ。

⬆目次画面。操作はマウスがおすすめだ。

⬆ちょっとマニアックにHALOSを解析。

『LAB Letter』が創刊されたのは今年のお正月。「あれ、でもこんなソフト売ってなかったよ」なんて思ってる人も多いと思うけど、それもそのはず。HALNOTEユーザーだけに販売される、限定版のソフトなのだ。つまり、HALNOTEのユーザー登録を済ませた人だけ、手に入れることができるソフトというわけ。貴重品だね。

さて、内容を見ていくと、これはもうHALNOTE一色。マウスを使ってスイスイとページをめくれば、〝Q&A〞や〝HALOS解析〞なんてコーナーが出てくる。より以上にHALNOTEを使いこなしたい人に、ピッタリの内容だね。

➡ラブレターなんて、なんとも気の利いたタイトルがついたね。

また、従来は実費で行なわれていた、各種アプリケーションのバージョンアップも、LAB Letterの中でできるようになった。デスクトップバインダやワープロなど、4種類あるぞ。

ちょっと変わったところでは、代筆プロセッサ〝直子の代筆〞に登場する直子さんの、晴れ着姿のグラフィックも入っている。なんと、これをそのままソフトに組み込むことも可能だというから、ウレシイね。これからは季刊で発売されるそうだよ。

アプリケーション
■HAL研究所
■MSX2・2DD・要HALNOTE
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■発売中（限定販売・通販）
■価格3,200円

技ありいっぽーん!! の柔道が出たぞ

熱血柔道

柔道やらなきゃ、男じゃない!! それがゲームでもいいじゃないか、ねえ？ ゲームだったら女の子だって、抵抗なくできるしね。というわけで、本格派柔道ゲームがどーんと登場したのである。

➡さあ、勇気を出して門をくぐってみるのだ!!

⬆キミならどのキャラクターを選ぶかな。

⬆いかにも熱血!! という感じでしょ？

柔道というと、日本の代表的なスポーツのひとつでありながら、なかなか実践する機会が少なく、あまり身近には感じられないよね。やってみれば、身も心も鍛えられそうな気がするけれど、相当な忍耐と努力を必要としそうだ。

そんなイメージをもつ柔道を、ゲームで楽しく遊んじゃおうというのが、この熱血柔道なのだ。

まずプレイヤーは、個性の違うキャラクターの中から、１人を選択する。そして、数々の修行や昇段試験などを受けることにより、レベルを上げていく。最終的には、オリンピックに出場して、優勝することが目的だ。

今までのスポーツアクションゲームと違って、ロールプレイングの要素を取り入れてある。少しずつレベルを上げていくところに、ほかのスポーツゲームにはないおもしろさがあるのかもしれないね。

また、リアルさにかけても負けてはいない。審判が、「はじめ」や「一本」などのセリフをしゃべるのだ。また、FM音源対応なので、BGMも大迫力。そして、優勝後には、スポーツニュースがあり、優勝シーンをVTRで見ることができるという凝りよう。すごいね。

アクション
■ポニーキャニオン
■MSX2・ROM
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■３月21日発売
■価格6,800円

サイコパワーブースターを奪い返せ!!

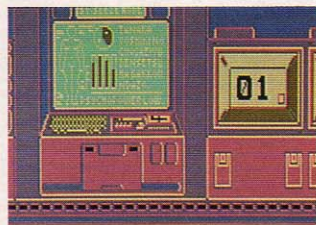
デュアル・ターゲット

第4のユニット3

すっかりおなじみとなった、『第４のユニット』もこれで３作め。今回も、美少女ブロンウィンがサイコパワーで大活躍。アッシュ、セスらとともに、死の商人WWWFとの戦いに今、挑むのだ!!

➡あっ、ブロンウィンがいたぞ。

前作をプレイした人なら覚えていると思うけど、ゲーム後半でブロンウィンそっくりの女の子がちらっと出てきたよね。あれは続編をにおわせているように思えたけれど、そう、その通りだったのだ。『デュアル・ターゲット』には、ブロンウィンのニセモノが、重要な存在として登場するのである。

事件の始まりは、基地の中から。越中博士がサイコパワーを増幅させる携帯用機器、サイコパワーブースター(PPB)を開発中の出来事であった。PPBを狙ったWWWFが基地に侵入し、爆発物を仕掛けたのである。ブロンウィンたちの必死の抵抗も空しく、PPBはWWWFの手によって奪われてしまう。

セス、アッシュ、越中博士の３人は、さっそくPPBの捜索を開始するが、ブロンウィンは別動隊の奇襲に備えて、普通の生活に戻ることになった。しかし、いつものようにブロンウィンが登校すると、もう１人のブロンウィンが校舎を破壊していたのである……！

今回も、ブロンウィンの活躍ぶりが、たっぷり楽しめそうだね。

⬆こ、これは何だ!? キモチワルイよー。

⬆うーん、これはコンピュータかなあ？

アドベンチャー
■データウエスト
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■３月３日発売
■価格未定

新作ソフト発売スケジュール表

※この情報は１月11日現在のものです。

２月発売のソフト

8日	●ディスクステーション第３号　コンパイル MSX2、MSX2＋兼用/2DD/1,980円
10日	●プロの碁パート２　マイティ マイコン システム MSX2/2DD/9,800円
10日	●アンジェラス　エニックス MSX2/2DD/8,200円
21日	●ザ・ゴルフ　パック・イン・ビデオ MSX2、MSX2＋兼用/2DD/6,800円
21日	●プリントショップⅡ　ソニー MSX2/2DD/12,800円
中旬	●少女遊戯　グレイト MSX2/2DD/7,800円
中旬	●牌の魔術師　コナミ MSX2/ROM/5,800円
下旬	●PLAYBALL２　ソニー MSX2/2DD/6,800円
下旬	●メンバーシップゴルフ　ソニー MSX2/2DD/7,800円
下旬	●まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀　徳間コミュニケーションズ MSX2/2DD/6,800円
下旬	●首斬り館　BIT^2 MSX2/2DD/8,800円
	●ディガンの魔石　アーテック MSX2/2DD/8,800円(予価)

３月発売のソフト

8日	●ディスクステーションスペシャル春号　コンパイル MSX2、MSX2＋兼用/2DD/3,980円
21日	●熱血柔道　ポニーキャニオン MSX2/ROM/6,800円
21日	●マラヤの秘宝　ポニーキャニオン MSX2/ROM/5,800円
上旬	●第４のユニット３　データウエスト MSX2/2DD/価格未定
上旬	●MID-GARTS Side-A　ウルフ・チーム MSX2/2DD/8,800円
上旬	●DOME　システムサコム MSX2/2DD/9,800円
中旬	●怨霊戦記　ソフトスタジオWING MSX2/2DD/9,800円
下旬	●GCALC　HAL研究所 MSX2/2DD/14,800円
下旬	●魂斗羅　コナミ MSX2/ROM/5,800円(予価)
下旬	●死体置場で夕食を　徳間コミュニケーションズ MSX2/2DD/9,800円
下旬	●MID-GARTS Side-B　ウルフ・チーム MSX2/2DD/8,800円
下旬	●妖怪変紀行 ラスト・ハルマゲドン番外編　ブレイングレイ MSX2/2DD/6,800円(予価)
下旬	●三つ目がとおる　ナツメ MSX、MSX2兼用/ROM/7,800円
下旬	●新入社員駆け出しシミュレーション 辛いか甘いかしょっぱいか　チャンピオンソフト MSX2/2DD/6,800円
下旬	●ビバ ラスベガス　HAL研究所 MSX2/2DD/価格未定
下旬	●パチプロ伝説　HAL研究所 MSX2/ROM/価格未定
下旬	●田代まさしのプリンセスがいっぱい　HAL研究所 MSX2/2DD/価格未定
下旬	●実戦でよくできる 死活と手筋　マイティ マイコン システム MSX2/2DD/7,800円
	●テラクレスタ　日本物産 MSX2/ROM/6,800円
	●パックマニア　ナムコ MSX2/2DD/6,800円
	●ファンタジーゾーンⅡ　ポニーキャニオン MSX2/ROM/6,800円
	●ウルティマⅠ　ポニーキャニオン MSX2/2DD/6,800円

４月発売のソフト

8日	●ディスクステーション第４号　コンパイル MSX2、MSX2＋兼用/2DD/1,980円
上旬	●釣りキチ三平～釣り仙人編　ビクター音楽産業 MSX2/ROM/価格未定
上旬	●悶々怪物(モンモンモンスター)　ホット・ビィ MSX2/ROM/価格未定
	●ワンダーボーイ・モンスターランド　日本デクスタ MSX2/ROM/7,800円(予価)

５月発売のソフト

8日	●ディスクステーションスペシャル初夏号　コンパイル MSX2、MSX2＋兼用/2DD/2,980円
15日	●韋駄天いかせ男２ー人生の意味ー　ファミリーソフト MSX2、MSX2＋兼用/2DD/6,800円
15日	●韋駄天いかせ男３ー戦後編ー　ファミリーソフト MSX2、MSX2＋兼用/2DD/6,800円
	●トワイライトーゾーンⅢ(仮称)　グレイト MSX2/2DD/7,800円(予価)

６月発売のソフト

中旬	●ファンタジーⅢ　ボーステック MSX2/2DD/9,800円(予価)

発売日未定のソフト

	●カオスエンジェルス　アスキー MSX2/2DD/7,800円(予価)
	●センターコート　ナムコ MSX2/2DD/6,800円
	●マイト・アンド・マジック２　スタークラフト MSX2/2DD/9,800円
	●シュヴァルツシルト　工画堂スタジオ MSX2/2DD/価格未定
	●ベトナム1968　スキャップトラスト MSX2/メディア未定/7,800円
	●クレイジークライマー　日本物産 MSX2/ROM/6,800円(予価)
	●パイレーツ　マイクロプローズジャパン MSX2/メディア未定/価格未定
	●サイレント・サービス　マイクロプローズジャパン MSX2/メディア未定/価格未定
	●ガンシップ　マイクロプローズジャパン MSX2/メディア未定/価格未定
	●新・白と黒の伝説　ソフトスタジオWING MSX2/2DD/7,800円(予価)
	●ZOIDS２ ゼネバスの逆襲　東芝EMI MSX2/メディア未定/価格未定
	●プロ野球ファミリースタジアム　ナムコ MSX2＋/ROM/価格未定
	●ぎゅわんぶらあ自己中心派２ 自称！強豪雀士編　ゲームアーツ MSX2、MSX2＋兼用/ROM/価格未定
	●時空の花嫁 HEROIC FANTASY OF CITADEL　工画堂スタジオ MSX2/2DD/価格未定
	●東京ハルマゲドン　徳間コミュニケーションズ MSX2/2DD/7,800円
	●エストランド物語(仮称)　イーストキューブ MSX2/2DD/価格未定
	●西遊記(仮称)　グレイト MSX2/2DD/価格未定
	●美しき獲物たちPARTⅥ　グレイト MSX2/2DD/4,000円
	●幽霊君　システムサコム MSX2/ROM/6,800円

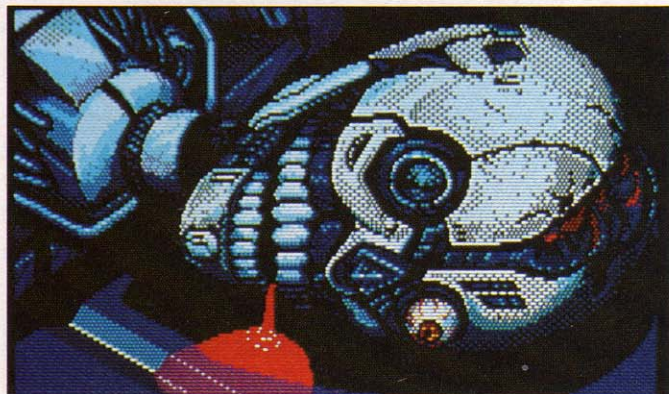
サイバーでパンクな世界なのです

スナッチャー

あなたの記憶が戻らないなら仕方がない、代わりに私が推測してあげちゃいましょう。自分次第でお楽しみも増えるってもんだ!!

えー、久びさのレビューなので緊張のあまり手が震えてしまうっ。本当は寒いからなんだけど。

でもね、やはり冬は寒くて正解。去年の夏は妙に涼しかった。確かに私も「過ごしやすいわぁ」と思っていたし、ヘビメタさんたちも髪を結ばずにすみ喜んでたけれど、あの涼しさは異常だ。よく考えてみると気象だけにとどまらず、最近の地球はおかしい。もう笑いが止まらな……そのおかしいじゃないってば。地球は狂い始めているのだ。いよいよ恐怖の大王が降ってくるのかな。そういえば1999年まであと10年でしょ。地球は本当に滅びるんだろか。もし滅びるとすればその原因は？ 核戦争？ それとも自然災害？ やだなー、もう、そうなったらどこに逃げよう。机の下かなー。そりゃおバカだわ。そうですね、ジタバタせずにうちでニック・ロウでも聴くことにしよう。なーんだ、いつもと変わらないじゃないの、ちぇっ。

なげやりになったところで本題の『スナッチャー』ね。プレストーリーによると全世界の半分以上が死滅した原因は、ある研究所の大爆発事故。そこで極秘開発中だった細菌兵器が事故によって漏れ、全世界に広まったというわけだ。

⬆この姿の上に殺害した人間の皮膚をまとうのだ。スナッチャーの生命力は恐ろしいほど強く、一度倒したとはいえ油断できない。ゲームオーバーになんかならないでねー。

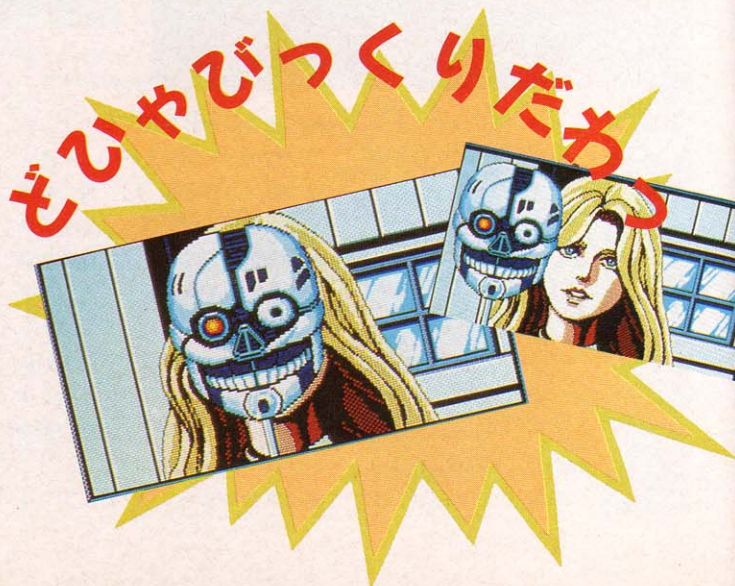
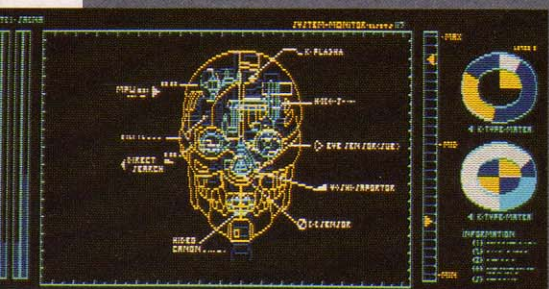
そして舞台となるのは50年後の新国際都市ネオ・コウベ・シティ。事故の傷も癒えつつある人々の生活を脅かす謎の生命体、それがスナッチャーなのである。

なーんていうと、ひたすらシリアスに迫るサイバーパンクものかと思ってしまうけれどそれは間違いなのだよ。予想以上にギャグが多い、しかも単純なものが。さすがにエンディング近くではなかったけれど、ゲーム中盤では集中攻撃だもの。もしやこのギャグの山の中に何か大切な暗号が隠されているのでは!? と深刻な顔をしてそのギャグを読んでいたけれど、結局単なるギャグでしたっ。あーソンした。ちぇっ、ちぇっ。

登場人物の表情もとても生き生きしている。グラフィックが美しい分、死体の気持ち悪さもすごい。首もげギブソンにも驚いたが、後半に発見する死体に至っては、うぐぐ……思い出してしまった。

謎のバイオロイド出現!

1991年に起きた“大惨事”の50年後に謎の生命体が出現。人間を殺害し、本人とすり替わる(スナッチする)ことからスナッチャーと呼ばれるようになった。彼らは社会に潜伏し仲間を増やしていった。

ネオ・コウベ・シティにもスナッチャーが出現したため、対スナッチャーの特殊警察ジャンカーが編成された。ギリアン・シードは特殊訓練の成果により、その本部配属となった。

基本的にアドベンチャーゲームはコマンド操作で進めるけれど、質問に対して自分の頭で考え推理した答えをインプットするってこともある。でも頻度や難易度によってはヤル気が失せることも。

その点バランスはいいんじゃないかな『スナッチャー』って。質問の種類は2つ。まずはマザーコンピュータ〝ガウディ〟でデータを調べるもの。これはコンピュータ室に移動するのが面倒なだけだねー。そして今までに得た情報をもとに推理するもの。こっちはなかなかひねってある。捜査に関係のない背景の中にもヒントが隠されているのにはびっくり。もちろんそんな細かいところにまで気を配ってなかった人のために、次々とヒントを与えてくれるから心配いらずなのだ。親切だね。

移動が面倒といえば、移動に使用するトライサイクルという乗り物。別にいいんです、トライサイクルが存在したって。でも移動するたびにいちいち乗り込んでから移動先を指定し、はい着きましたといって車を降りる、これはかなり面倒だったなー。しかし後半で乗車中にあるイベントが起こったとき、ああ、このときのためにわざわざ乗り降りしていたんだなと納得してしまった。ふーむ。こんなの余計なのに……と思うものにもそれなりに理由があったのだ。

それはそうと『スナッチャー』をプレイしていると、なんといっても映画の『ブレードランナー』を連想してしまいますね。あのレプリカント役のルドガー・ハウアー！　なーんてかっこいいんざましょ。ゲーム中にもちょっと似た人が登場するし、うひょひょだわ。あ、そういうコトが言いたいのではなくて、背景なんかがそっくりだと思うってコト。同じセリフが出るところなんて、意識してるというより意図的に茶化してるのかな？

個人的なことで申し訳ないけれど、私は一時期『スナッチャー』と聞くと3秒後に胃を押さえて苦しみ出す体だったのだ。理由は編集部の人に聞いてちょうだい。でもね最後までやってみると、うーん。さすがにおもしろい。予想だにしなかったイベントが次々に起こるし、心臓ドキドキもんのシーンも盛りだくさん。今では胃も痛まないもんね。別件で痛むけれど……。

まぁ、『スナッチャー』の一番の特徴となるとストーリー中に張りめぐらされた伏線の多さかな。これはね、ゲームを進めるうえで最低限必要なもの以外は無視しようと思えば無視できるものなんだけど、真剣に考えるとギリアンの過去に仮説を立てることもできる。言葉の端々に注意してみては？

結局ストーリーは完結せず、ギリアンもジェミーも記憶が戻らないまま。これは絶対に続編を出してくださいね、コナミさん。読者からのそういう声も届いているのです！　ホントなんだから！

データ：コナミ、MSX2
2DD、9,800円

評/中村ジャム
(ヘビ年の眠りヘビ女)

➡さすがのギリアンも美女の前ではあまりかっこよくないぞ。

この男に注意！敵か味方か……

うわー、スナッチャーが背後から襲ってきたー！　この絶体絶命の危機からギリアンを救ったのがランダム・ハジル。はっきりとした正体もわからぬままその後も何度か助けられるが……。

美人コンテスト

このゲームに登場する女性はみんな美女。そこでその女性たちを集め、美しさに順位をつけてみました。

やはり優勝はジェミーでしょうね。彼女の顔を見るとホッとするとロンドン小林も申しておりました。

じつはこの女性たち、タイミングの良さと粘り強さがあればある程度まで口説けるのです。直接のストーリーには関係ないけれど、挑戦してみてはいかがなもんでしょ。

⬅文句なしの優勝ですね。彼女にはコトあるごとにビデオフォンをかけよう。

2 カトリーヌ

⬆モデルの仕事をしているだけあってスタイルいいよね。若さの勝利！

⬆登場する回数だったら間違いなく1位だったミカ。知性派の美人だ。

⬆おーおー、挑発してくれるじゃないの。ダンスで魅了してくれます。

10段階評価

	ジャム	みにら	ラメン
第一印象	9	8	8
操作性	6	6	7
グラフィック	8	8	9
シナリオ	9	9	8
お買得度	8	8	8

長ーいおつきあいでした

ラスト・ハルマゲドン

**ついに登場、『ラスト・ハルマゲドン』のレビューだあー!!
失敗の連続の果てに、やっとたどり着いた、
感動のエンディング……(泣いている)。**

⬆このタイトル画面を見たのも、もうずいぶん昔のことのように感じます。懐かしー!!

みなさん、聞いてください。私はたった今、ラスト・ハルマゲドンのエンディングをむかえました。ああ、なんて長かったことでしょう、ここまでの道のり。そのあいだには、クリスマスがあり、お正月もむかえ、元号もかわって、というように時は流れていったのです。そりゃあ、途中でほかのゲームをプレイしたりで、ずっとこのゲームにかかりっきりというわけではなかったけれど、それでもまあ、ここ何ヵ月間の私の生活はラスト・ハルマゲドン一色に染められていたといっても過言ではない。

それは、私以外の編集部の人たちも理解してくれてまして、私の机の上には誰のしわざか知らないが、ラスト・ハルマゲドン全曲集のCDや、読者の方からの技のはがきなどが置かれているのでありました。ありがたいことですね。

これほど長くおつきあいしていたゲームですから、それはそれは語りきれないほどたくさんの苦労がありました。その中から、いくつかを選んでみましょう。

まず、最大の失敗は、パーティーの編成。これがうまくできていれば、ゲーム終了までの時間が半分くらいに減っていたかも、と思えるぐらい重要なことです。モンスターにはそれぞれ特性があって、飛行できたり、武器や防具を作ったり、3Dマップを記憶したりと、各自の役割が違っている。だから、昼、夜、サルバンの破砕日の3つのパーティーにうまく振りわけないと、特性がかたよったパーティーになってしまうわけです。

それなのに、私はゲームを始める際、最初に〝ゲームの続きをする〟のコマンドを選んでしまい、つまり、もともと設定されているパーティーでプレイしてしまったというわけ。この失敗が、のちに進行の妨げになろうとは、そのときはほとんど気づかなかったのでした。

しまった、と思い始めたのは、サルバンの破砕日のパーティーが登場したとき。なんと、道具を作れるモンスターがいないではないですか！　これはどういうことかというと、そうです、死んでしまった場合に生き返らせることができないということ。魔界に戻って回復できるのは1日1回のみ。ところがサルバンの1日は、とっても長ーい。だから、慎重に、ほんとに慎重に進まなければすぐにパーティーは全滅してしまうのです。

もちろん、戦闘中に体力回復の魔法を使えば生き返らせることができるけど、MPが減ってもそれを回復させる道具を作れないわけだから、魔法は頻繁に使えない。そんなわけで、サルバンのパーティーは、道具を作れるモンスターと合体することを目的に、成長させていくことに決めました。

さて、次の失敗は、ジンを持っているモンスターを死なせてしまったこと。特性を使って武器や防具などを作るとき、ほかのモンスターのジンもすべてかき集めて作った場合、1匹のモンスターがまとめてジンを持つことになりますね。で、そのままの状態でゲームを続行し、そのモンスターが死んでしまったとする。すると、ジンも一緒になくなってしまうという、悲しい結果が起こりうる、いや、実際に起こってしまったんですねえ。そこでやっと、弱いモンスターにはジンを持ち歩かせてはいけないことが、わかりました。

ところで、12種類のモンスターの中で、いちばん足手まといになったのは、ドラゴンニュート。どうしてこいつだけ、合体しても防具を身につけられないの。ほかのモンスターは、なるべくベルゼブアーマーを身につけられるモンス

ファンタジーランドの謎1——不気味な武器屋——

ファンタジーランドに入ったら、いちばん最初に目につくのが3つの建物。中に入るとどうやら武器や防具を売る店らしい。ところが、話しかけてみると、こちらが何を言っても「いらっしゃいませ。何にいたしましょうか」としか言わないぞ。怖いよー。こんな武器屋はさっさと出て、ほかの場所へと向かってみるのがいいでしょう。

⬆こらこら、その素浪人のような、時代錯誤な言葉遣いはやめてったらー。

⬆邪魔したな、とあいさつして帰るところが、なかなか礼儀正しいといえる。

⬆あんまりしつこい場合は、なぐってみるということが違うかも。うそです。

ファンタジーランドの謎2 —— 人間たちの襲撃 ——

出たー!! ひさしぶりに見る人間の姿だ。でも、ひどいよー。いきなり襲ってくるうえに、とんでもない強さなんだもの。いくら防具を身につけた強いモンスターでも、今までと違ってすぐにダメージを受けてしまう。逃げようとしても、逃げられる確率は低いので、とにかく相手を倒すまでは何度も戦ってみよう。弱いモンスターは、ひたすら防御だ!!

そして、みごと倒すことができたら、襲ってきた人間たちの本当の姿を知ることになる。それは、何者かによって作られたロボットだったのだ。ということは、裏でそれを操る者がいるということになる。いったい何者だ!! うーん、ファンタジーランドには、まだまだ謎がかくされていそうなのだ。次は病院へ行こう。

⬆おおっ、前に立ちはだかるその姿はまさしく人間!! 人間て本当は凶暴なのね。

⬆ついに人間を倒した!! モンスターたちにとってこれ以上の快感はないだろう。

⬆ややっ、これは人間ではない、ロボットだ!! ふえーん、だまされたよーん。

⬆RPGではおなじみの文字が体内に……。これはRPGに対する皮肉なのでしょうか。

⬇とにかく強いぞ。このように、すぐ全滅してしまうのだ。

ターと合体することで、防御を完璧にできるけど、ドラゴンニュートだけは最後まで、防御力が弱いためにすぐに死んでしまったのです。苦労させられました、ほんと。

そうそう、合体といえば、ゲーム後半で、ある事件が起こりました。それは、やっとのことでサルバンの日のモンスターを合体させることができたときのこと。1匹目のモンスターを無事に合体させ、ほかの3枚のディスクにセーブして、元の画面に戻してみたら……ない! ないよー、モンスターの姿が!! どんなに目を凝らして見ても、ウインドーの中にあるべきはずの姿がない。ゲームの進行に支障はないようなので、しかたなくそのまま続け、ほかのモンスターも合体させてみたら、やっぱり姿が消えている!! えー、どうしてー? そこにあるのは、台のような板のようなものだけ。戦闘画面になっても、その得体の知れないものがもぞもぞ動いて攻撃している。どへーっ、へんなのー!!

そんなわけで、サルバンのパーティーだけは、結局最後まで合体後のモンスターの姿を見ることはありませんでした。あれはいったい何だったのでしょう。セーブの途中で、私が何かいけないことでもしたのでしょうか。誰か教えて。

さて、そんなこんなでいろいろと苦労の絶えないゲームでしたが、それでも最後まで、引き込まれるようにプレイしてしまったのは、やはり、これ以上に凝りようのないというぐらいのシナリオのせいでしょう。また、初めはキモチワルイと思っていたモンスターも、次第に愛着がわいてきて、合体してドロドロに変わり果てた姿を見ても、どこかかわいく思えてしまうから、不思議なものです。

あえて苦情を言わせてもらえば、ディスクアクセスの頻繁さと長さ。でも、これもやっているうちに慣れてしまいましたけど、ね。

データ:ブレイングレイ、MSX2 2DD、7,800円

ファンタジーランドの謎3 —— 病 院 ——

こんなところに病院が。ここでは、イベントは1つしかないので入ってもすぐに出ることになる。そして、次に行くべき場所がお城であることを教えてくれるのだ。お城へ行けば、ファンタジーランドの謎は解けるかもしれない。

⬆一歩入ると、清潔そうな病院のフロア。看護婦さんはいるかしらー?

⬆れれっ? ロボットがロボットの手術をしている。不気味な光景です。

ファンタジーランドの謎4 —— 城 ——

いよいよファンタジーランドの謎を解く日が来た。さっそく王様に会いに行くのだ。お城の中は、またしても3Dダンジョン。記憶力の特性を使って上手に進んでいこう。さて、ここでモンスターたちはついに司令塔に入る資格を得ることができる。おめでとうー!!

⬆ここがお城の入り口。門番はいないようだから、勝手に入らせてもらいますよ。

⬆やだなあ、3Dは。でも、もうだいぶ慣れたから簡単に進めるもんね、わーい。

評/菅沢みにら
(ハルマゲドン専門家)

10段階評価

	ジャム	みにら	ラメン
第一印象	8	7	7
操作性	7	6	6
グラフィック	8	8	7
シナリオ	9	9	8
お買得度	8	9	7

火炎放射だ！ 電撃だ！ 超能力少女物語

サイコワールド

**どこにでもありそうなんだけどね、こういうの。
でも、なんか新鮮。そしてとってもスリリング！
『サイコワールド』ってそんなゲームなのだ。**

いやー、どうも。今日も元気な未成年レビュアーのラメンです。でもね、来月号が発売されるころには未成年じゃなくなってしまうのです。いよいよ私も大人の仲間入りだったりするんですよー。いやだなー、ずっと子どものままでいたいよっ！　なーんてね、うそ。

先日、北海道に行ってきました。それで、ついでになじみのパソコンショップを覗いて、なんのソフトが売れてるかな、なんてチェックしてきました。なかなか仕事熱心でしょ？　そうそう、そのときはちょうどお年玉でホクホクしているキッズが街にあふれてまして、そのせいか、MSX2＋が飛ぶように売れてました。私なんかお年玉あげる立場ですからね、もう。うらやましいったらありゃしない！

よくアンケートはがきに、「ぼくもMSX2＋ほしいけど、お金がないから買えない」なんて書いてあるのを目にします。私もほしいんですけど、ご存じのように（？）私はとってもビンボーなので、しばらくは買えそうもないです。でもさ、最近のゲームってすごくクオリティーが高いでしょ？　とくに技術面で。だってさー、MSX2用なのに２＋ばりのスムーズスクロールなんてビシバシなんだもん！　ま、スムーズな移動が可能になるってことは、それだけ緻密な操作を要求されるわけで、そのゲーム自体はおのずからムズくなる傾向にあるみたいですね。なんかそんな印象を受けてしまうのです、私。

『サイコワールド』っていうゲームもスムーズスクロールを駆使したアクションタイプのゲームです。前述したスクロールだけど、これははっきり言って見事！　どれくらい見事なのかというとですね、このゲームをMSX2＋専用だとカン違いした人が数人いた、と書いておくとわかりやすいんじゃないかな？　私もそのひとりなんですけどね、じつをいいますと。まいっちゃったー、ほんとに。

⬆ハデハデなロゴとルシアの真剣なまなざしがサイキックかつサイバーなタイトル画面。

⬆凶暴な食人花、デッドファーム。いかに安全地帯をうまく利用するかがポイント。

⬆ウォーキングヴォルケイノの吐く溶岩に注意して先に進め。ボスは近いぞー！

中ボスは個性的① 2度のヤケドにご用心

飛び回る火の玉。おまけに醜い顔まである。ヤツの名は"フレイムソウル"、ステージ2の中ボスだ。サインカーブを描いて浮遊するやつの温度は800度（推定）。ちょっとでも触れるとルシアはヤケドしてしまう。それも水ぶくれができる２度のヤケドなのだ。これはうそだけど、うけるダメージは相当なもの。ヤツと出会ったら、まずは動きをジックリと観察し、安全な場所に待機しよう。そしてスキをついて集水波でやっつけるといいみたい。もし、速攻で倒したいのなら、シールドを張って接近戦を繰り広げると効率がいいぞ。

このステージでのモンスターはどれも手ごわい。そのなかでもこのフレイムソウルはもっとも強いモンスターの一匹だ。早くコツをつかんでサクサクッとやっつけてほしい。戦いはまだ始まったばかりなんだからね（ありがちなシメ方だなあー、これって）。

⬆フワフワした動きがなかなかトリッキー。集水波の連射で先手必勝だっ！

最強能力なのさ

このゲームでの最強能力をここで紹介しよう。下の写真を見てくれ！　これはゲームの終盤で不可欠とされる通常能力である超音波（ウルトラソニック）の最終段階だ。この能力の威力は絶大なものがあり、さらにはモンスターだけでなく、特定のブロックを破壊することもできる。

この能力はとくに金属に有効だが、巨大生物などの生命体には思ったほどの効果がない。そんなときはこの能力を使わずに、いっそのこと火炎波で立ち向かったほうが無難なようだ。

とはいえ、通常能力を超音波にしても安心していられないのはいうまでもない。特殊能力のシールドを併用してこそ最高かつ最強といえるのだ。さあ、これでパパッとクリアーしちゃいなさい。とはいってもなあ……。

⬅いやー、楽チンだー。これだけパワーアップしたらもうこっちのものなのさ。左ウチワもの。

⬆ツルツル滑る床がクセ者！　ステージ3では火炎波と集水波が大活躍するのさ。

⬆薄暗い密林では、4種類の中ボスがルシアの登場を首を長くして待っている!?

⬆この緑のつぶつぶの集合体もトラップ。だってあのハートがほしいんだもん。

それではもう少しサイコワールドについて突っ込んでいきましょう。もっと具体的にいえば、技術面以外のことを批評していこうかなと思います。そうですよね。じっさい、ゲームっていうものは基本コンセプトおよびゲームバランスが命ですからね。乱暴な表現かもしれないですけど、技術面うんぬんなんて二の次でしょ。ちょっと主観的な意見ですけど。

結論からいっちゃいましょう。面白い！　楽しい！　久しぶりにワクワクしながらゲームしました。なんかさ、技術面がすごいとそれだけで満足してしまって、もうその時点で開発側が息切れするようなことってあるのね。それがまったく感じられなかったです。妥協してないな、って思いました。グラフィックやゲームバランスなども推敲に推敲を繰り返したらしく、難なく（といってはうそになってしまうかもしれないけど）クリアーできるのも好感が持てるなあ。このごろ巷で氾濫している、いわゆる〝マニア指向〟でもないし。いいなあ、こういうの。シューティングを含むアクションゲームって、ゲーム馴れしたある特定の人にしかクリアーできないものなんかが出回ってるけど、このゲームはそんな気がしない。逆に〝努力すればなんとかなる〟タイプに属しますね、これは。そういう意味で、よくできてるな、と痛感しました。

以上の意見って、もしかしたら私だけなのかな？　と思っていたら、そんなことなかったようでした。このゲームの感想をあるゲーマーに聞いてみたんですけど、私とまったく同じことを語ってました。編集部内の評判も上々で、仕事の合間にちょこちょこっと遊んでる人もよく見かけます。面白いものはやっぱり注目されるんだな、と思わずにはいられないのです。

このゲームを作ったヘルツは今までMSXのハード系の仕事をしていたそうで、このサイコワールドは処女作なのだ。ソフトハウスはどこも第一作の開発、そして販売にあたって、プレッシャーが重くのしかかってくるだろうけど、ヘルツに関していえば、この第一関門は余裕でクリアーしたといえよう。ひたむきな姿勢を感じる秀作といっても過言ではない。これからのヘルツに期待したい。

データ：ヘルツ、MSX2
2DD、6,800円

評/ラメン田川水胞
（永遠の未成年レビュアー）

中ボスは個性的② ついつい見とれちゃう

ステージ4になるとモンスターもパワーアップし、さらには中ボスもたくさん登場する。そこでこのステージでは、一番カッコイイ中ボスとの声も高い〝ギガイザー〟を紹介してみようと思う。

バカでかいフォークをブンブンと振り回し、かよわい少女ルシアを襲う巨大は虫類、ギガイザー。ヤツの動きは素早く、ジャンプ力も優れている。しかしあまり戦意がないのか、あとずさりすることが多い。必勝法としてはヤツのジャンプ力を把握し、ある程度の距離を保つように心がける。そして、前にジャンプしたらチャンス！　着地した瞬間、接近して攻撃する。この連続でグーだ。通常能力としては火炎波！　これしかないな。ほかの能力ではチトつらい。シールドなんて使わなくてもラクラク倒せるんじゃないかな、きっと。

⬅フォーク(?)をシュシュッと振り出す。いかしてるよね、コイツ。

憎らしい!! ボスたちでーい

⬅グランドキマイラ。強そうだけど、案外弱いのよ。

➡気持ち悪い物体を発射するサイドキック。げろげろ。

⬅打倒グレイシアには、集水波と火炎波を使うのです。

サイコワールドは全8ステージからなり、各ステージの終わりにはボスが待ち受けている。それもめちゃくちゃ強いヤツが。ボスの数々はどれも個性的。ということは弱点や必勝法もそれぞれ違うわけ。このボス攻略のパターンを見つけ出す、ということも、このゲームの醍醐味のひとつなのだ。未知のモンスターに立ち向かうときの、緊張から生まれる胸の高鳴り。そのときの感情は、軍人将棋で敵の駒とぶつかったときに似ている。なんでも初めてって、ドキドキするでしょ？　あら、私って何を書いてるんでしょうかね、まったく。

まあ、冗談はここまでにして、真面目に各ステージのボスの弱点紹介へとまいりましょう。それ！

ステージ1は胸。ステージ2は大きな目の下のほう。そいでもってステージ3は口。以下胸、上半身と続きます。それ以降はだれでもすぐわかるので省略します。ボスに苦戦を強いられているあなたは参考にしてみてね。そして一刻も早くエンディングを見てほしい。とっても感動的なんだから。

10段階評価

	ジャム	みにら	ラメン
第一印象	6	6	7
操作性	7	8	8
グラフィック	6	6	8
シナリオ	8	7	8
お買得度	7	7	9

大好評発売中

レイドック2アニメーション大公開

+(プラス)じゃなくてもOK。迫力あるアニメーションが展開、氷の惑星へ向けて発進。

サイオブレード&GDオープニング

地上で宇宙で繰り広げられる究極のアニメーション。このオープニングを観るだけでも満足してもらえる。バツグンのサウンドとアニメ処理。

ハイドライドX、ついに登場か?

名作RPGシリーズ「ハイドライド」の最新情報をキャッチ!その内容を明らかにした!!

グレイテスト・ドライバー1コース

あのGDのブラジルコースをそのままプレイできるぞ。GDを目指し疾駆しろ!

新春スペシャル座談会

画面狭しと大討論、笑い声も入り臨場感もタップリ。

MSX2おしゃべりくん

なんとMSXがキミの声でしゃべる。

遊びが満載だ

サイオブレードヒント集

チーフデザイナー中島が語る解き方ポイント。

サイオブレードミュージック集

PSG、FM音源にて全曲収録。

あのT&Eソフトの開発ウラ話や、新作おもしろ情報をユーザーにおとどけするT&Eマガジンディスクになり、タケルで登場!!スタッフやプログラマーが、画面狭しとアニメで登場し、生の音声も入り迫力タップリと臨場感にあふれています。最新ソフトの情報やディスクスペシャルオリジナルゲームもはいって、ディスクマガジンだからこそ体験できるオモシロソフトです。

企画/開発　T&Eソフト
販売　ブラザー工業　ソフトベンダータケル
発売機種　MSX2　3.5″2DD(2枚組)
価格　¥2,500

じゃんけんウォーゲーム

88年度、ログインプログラムオリンピック掲載ソフト。ユニ ークなウォーシミュレーションゲームだ。

ARUGO-J

J・おぐらの、おくら入りオリジナルシューティンググゲーム。高速ヨコスクロールで難易度もかなりなモノ。

T&Eマガジン・ディスクスペシャル

タケルで登場

好評発売中!!

ウオーニング WARNING

SFウォー・シミュレーション

ロールプレイング

MSX2 3.5"2DD
市販希望価格6,800yen
TAKERU価格4,800yen
©コスモスコンピュータ

大小7つの惑星と1つの人工惑星から成るプシェード星系。行方不明の兄を捜すため故郷を後にするが、行く手には壮絶な戦いや、好奇心をそそる数々の出来事が待っている。戦力を維持するためには貿易をしなければならないが、相手はならず者ばかりだ。数々の武器と希望を満載して、大宇宙を舞台に冒険の旅は果てしなく続く。

イメージが音楽になる!!
強力自動作曲で、誰でも作曲家!!
豊富なエディター機能と
バツグンの操作性。
もう音知くんなんて呼ばせない。

自動作曲機能付ミュージックエディター

おんち 音知くん

MSX2 3.5"2DD
TAKERU価格4,800yen
©ウィンキーソフト

満載されたエディター機能

❶初期セット
メモ■各トラック音源セット
❷楽譜入力
音符の入力■インサート、デリート、コピー
ext■音色ナンバーのセット■テンポのセット
❸音色セット
PSG音色セット■OPL音色セット
❹データ ロード/セーブ
ミュージック・データ■音色・データ
❺オートプレイ
データ・ランダム・プレイ
❻自動作用
ミュージック・自動作成■ミュージック・キャラクター・エディット
❼プリント・アウト
楽譜プリント■楽譜プリントno.2 ■音色データプリント

パソコンソフト自販機

ソフトベンダー武尊

地域	店名	電話
札幌	そうご電器YES 5F	(011)214-2850
	札幌東急ストア豊平店	(011)822-1435
	九十九電機札幌店	(011)241-2299
	パソコンショップハドソン	(011)205-1590
青森	電巧堂チエーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	テクノハウスエイトピア	(0196)23-4470
	テンコートチェーン盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チエーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台		
	テンコートチェーン仙台本店	(022)225-5290
	テンコートチェーンDac仙台東口店	(022)291-4744
	庄子テンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
郡山	タイエー郡山店電器館 2F	(0249)34-2121
	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	庄司テンキ粉又駅前店	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形	庄子テンキ山形本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(0252)43-5135
長岡	丸専テパート 1F	(0258)33-4970
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
前橋	パソコンランド21前橋店	(0272)21-2721
高崎	パソコンランド21高崎店	(0273)26-5221
太田	パソコンランド21太田店	(0276)45-0721
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
大宮	タイエー大宮店 7F	(0486)45-4147
上尾	ボンベルタ上尾	(0487)73-8711
津田沼	イトーヨーカトー津田沼店 6F	(0474)79-3111
千葉	ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03)255-4911
	ミナミ電気館 4F	(03)255-4040
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03)251-1464
	サトームセン本店 5F	(03)253-5879
	CVA秋葉原 2F	(03)258-3711
	コム本店	(03)251-1523
新宿	ラオックス新宿店	(03)350-1241
銀座	マイコンベース銀座 1F	(03)535-3381
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)988-0002
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)496-4141
世田谷	ヤマギワ玉川店(高島屋5F)	(03)708-1638
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サンハート長崎屋 6F	(0423)85-3810
立川	丸善無線(Will 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26-4141
昭島	エスパ昭島 3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチデンキ川崎店	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0465)43-1771
平塚	株梅屋	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
甲府	システムインナカゴミ甲府	(0552)28-3333
長野	ダイエー長野店	(0262)27-1311
松本	イトーヨーカトー松本店 6F	(0263)36-2311
	株式会社遠兵	(0263)32-6350
金沢	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
福井	3Q PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武	(0776)27-0111
沼津	メルパ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルパ静岡	(0542)54-5338
浜松	メルパII	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	マエダM&V	(0534)73-1691
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロート	(052)263-5828
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
	名古屋情報センター	(052)201-1234
	栄電社テクノ大須	(052)252-0181
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
	パソコンショップコムピットサーラ	(0532)32-7851
岡崎	ジャスコ岡崎店	(0564)23-4960
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜	岐阜マイコンセンター	(0582)51-6338
大垣	スイテック	(0584)89-8355
津	河合無線OA 津	(0592)26-0111
四日市	河合無線カテンワールド 四日市	(0593)54-3366
松阪	Kawai Bax店 6F	(0598)26-0111
大津	西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06)634-1211
	J&Pメディアランド	(06)634-1511
	ニノミヤエレランド	(06)632-2038
	ニノミヤパソコンランド難波店	(06)643-3217
梅田	ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06)341-2031
	J&P阪急3番街店	(06)374-3311
千里	中川ムセン千里店	(06)832-9516
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
	西武百貨店関西高槻店	(0726)83-0111
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
奈良	ニノミヤパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	星電社三宮本店C-SPACE	(078)391-8171
	ダイエー三宮電器館パレックス	(078)391-7911
	上新電機三宮一番館店	(078)412-8251
姫路	上新電機J&P姫路店	[illegible]
	(株)COM★PAX	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷	倉敷ファソランド	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島	徳島そごう 7F	(0886)25-4056
高知	デンキのタクチ	(0888)23-0181
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレデ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電器長崎新地店	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)322-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎	宮崎寿屋百貨店	(0985)27-4111
那覇	ベスト那覇パソコン館	(0988)61-0505

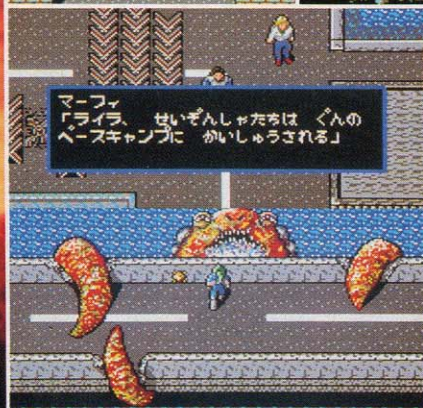
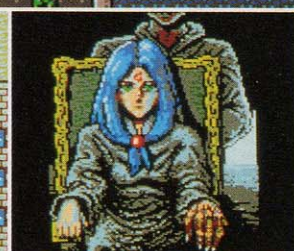
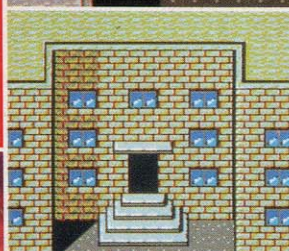
通信販売ご希望の方は下記のTAKERU事務局までお問い合せください。

ブラザー工業株式会社
〒467 名古屋市瑞穂区堀田通9-38
新事業推進室第1G
TAKERU事務局(052)824-2493
東京営業所(03)274-6916
大阪営業所(06)252-4234

資料請求券
MSXマガジン

好評発売中！

MSX2
3.5″2DDディスケット 2枚組
RAM64K以上
VRAM128K以上 ¥7,800

●PC-88版 3月上旬発売予定
企画・制作…株式会社 ファンプロジェクト

まだ悪夢から醒めてはいない

原発ハイジャック！同時多発テロ！突然のパニックに見舞われる新造都市サン・ドラド。だが、それは惨劇への序曲でしかなかった!! ふたたび甦える〝黄泉路〟の恐怖——そして、その影に立つ謎の男……。人々は戦慄し、街は暗黒と化す。摩天楼を血に染めて、今、最後の戦いが始まった!!

© FUN PROJECT, INC. 1988

しりょうせんせん２

ビル、公園、地下道、船と大都会に展開する広大なマップ。8方向スクロールで縦横無尽に駆けめぐる主人公ライラ。行く手を阻む想像を超えたクリーチャー群。血みどろに色彩られた謎。マップは、キャラクター、広さ共に前作の5倍以上。ストーリーもさらに深さを増し、戦闘もはるかにダイナミックになったシリーズ最新最強のアクション・アドベンチャー「死霊戦線2」は、巨大化(スケールアップ)を遂げここに再臨する。

大ベストセラーの本格麻雀ソフトMSX2でも登場！

好評発売中！ MSX2〈3.5FD 2DD VRAM128K以上〉¥7,800

●人工知能搭載によりプレイヤーの個性をそのまま再現。
誰にでもそれぞれの打ち方の癖があります。三色同順の好きな奴とかすぐ役マンに走る奴とか…。それらの癖をデータとして登録し、それを再現することにより生きた人間との対局が疑似体験できます。

●見やすい4人囲み方式を採用。●そのほか機能満載。

●販売 日本エイ・ブイ・シー株式会社 ●発売 ビクター音楽産業株式会社

商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上
現金書留にてビクター音楽産業(株)までお申し込み下さい。

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F
TEL.03-423-7901（お問い合せは平日12時から19時まで）

資料請求券
MSXマガジン 89-3

KONAMI

定番

モッテイルノガアタリマエ。

コナミ・ゲームコレクション

おなじみコナミゲームコレクションVol.1～4に続き、好評レトロゲーム＋（特別企画おまけゲーム）の番外編が近日発売だ。

コナミ・ゲームコレクション番外編 MSX2 対応 3.5″ 2DD（ディスク版） 4,800円 **2月中旬発売！**

コナミ・レトロゲーム集
ピポルス、ハイパー・ラリー、ロード・ファイター

一発・ゲーム集
つるりん君、はいぱーそーめん

パーティー・ゲーム集
タイトルあわせ、アゴボード

S・C・C カートリッジ対応

一部対応しないゲームもあります。

好評発売中！

コナミ・ゲームコレクション Vol.1～4

MSX対応 3.5″ 2DD（ディスク版）各4,800円

アクション・シリーズ
ディスク2枚組

魔城伝説、けっきょく南極大冒険、イーアル・カンフー、イーガー皇帝の逆襲、王家の谷（ディスクバージョン）

スポーツ・シリーズI

コナミのボクシング、コナミのテニス、ビデオハスラー、ハイパーオリンピックI、ハイパースポーツII

シューティング・シリーズ

ツインビー、スーパーコブラ、スカイジャガー、タイムパイロット、ネメシス（グラディウス海外版）

スポーツ・シリーズII

コナミのサッカー、コナミのピンポン、コナミのゴルフ、ハイパーオリンピックII、ハイパースポーツIII

週刊テレホンサービス実施都市【北海道地区】札幌011(851)3000【東北地区】青森0177(22)5731 秋田0188(24)7000【関東地区】東京03(262)9110【北陸地区】新潟 025(229)1141【関西地区】大阪06(334)0399【四国地区】松山0899(33)3399【九州地区】福岡092(715)8200大牟田0944(55)4444鹿児島0994(72)0606

ダイヤルは正確にね♡

コナミ株式会社

本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25/大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号/札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号/福岡営業所 〒810 福岡県福岡市中央区天神2丁目8番30号

コナミのMSXニューラインナップを紹介しよう。まず、8人のキャラクターから対戦相手をセレクトできる『牌の魔術師』。そして、あの『魂斗羅』のMSXバージョンだ。いずれも、なかなかに、手ごわい。そこで必勝法とくれば、「努力・忍耐・インスピレーション、しかあるまい。打つ。撃つ。討つ。で、とことん健闘してくれたまえ。

楽しい。
しかし、あなどれない。

麻雀ゲームも、コナミがつくるとこうなる。というわけで、とにかく楽しい『牌の魔術師』新登場。シモン、ゴエモン、ポポロンをはじめ8人の人気キャラが勢ぞろい。キミと対戦する。しかも、対戦相手の性格設定もOK。そのうえ、相手が成長。腕をあげ、キミに挑戦してくる。となると、なかなか、あなどれない。とはいえ、初心者にも対応しているあたりがコナミの心にくいところ。まずは覚えながらのキミも、本格派も、心いくまで面白がって頂きたい。

ルール設定

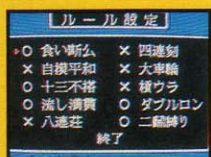
○	食い断么	×	四連刻
×	自摸平和	×	大車輪
○	十三不搭	×	槓ウラ
○	流し満貫	○	ダブルロン
×	八連荘	○	二翻縛り

終了

© KONAMI 1989

牌の魔術師™
はいのまじゅつし

コナミの人気キャラ8人が「お相手申す」。

ゴエモン　ヴェノム　アフロディーテ　ポポロン　モアイ　シモン　ペンギン　スナッチャー

音声出力機能付

MSX2対応　ROMカートリッジ　新10倍対応
5,800円(予価)　VRAM128KB　2月中旬発売予定

週刊テレホンサービス実施都市 関東地区 本社:03-262-9110 関西地区 大阪:06-334-0399 北海道地区 札幌:011-851-3000 東北地区 青森:0177-22-5731 秋田:0188-24-700
北陸地区 新潟:025-229-1141 四国地区 愛媛-松山:0899-33-3399 九州地区 福岡-天神:092-715-8200 福岡-大牟田:0944-55-4444 鹿児島-志布志:0994-72-0606

●MSXマークはアスキーの商標です。

プロローグ 西ドイツ最大の建設会社であるバイエルン・カンパニーは現在ペルーにてピラミッド移転、そして、その跡地にダムを建設すると一大事業にとりくんでいた。ダムもぶじ落成し祝典が催される中、突然その事件は起こった。バイエルン・カンパニー副社長てシュミットという男が急に苦しみだし、その場に倒れたのである。全身が緑色に変色し、ただれ、血管が浮きだすという悲惨な状検死の結果は正体不明の奇病であるということだけで片付けられた。しかし、それと同じ奇病は遠く離れた地、日本でも発生していたのだ…!?事件のあらましを聞かされたブライアンは急きょ出張先よりロンドンに戻ってくるのだが、彼自身もその飛行機の中で、その奇病と遭遇することになである。この時からブライアンは逃れることの出来ない不思議な運命を歩み始めていくのだった!!

●これまで謎解きがすべてだったAVGに新たな感覚の波動!!●臨場感あふれるアップテンポのゲーム展開に気分はノントップ・エキサイト!!●謎が謎をよぶシナリオは原稿用紙で1,000枚をこえた!!●土器手司(ダーティーペア)描き下ろしにオリジナルフルグラフィック(アニメ処理)。シーン数は100枚以上!!

アプリシエイションシステム ゲームを解きおえた方へ…。何ひとつKEYに触れることなくオープニングからエンディまでをひとつのドラマとして鑑賞出来るモードを描載し 何ひとつKEYに触れることなくオプニングからエンディングまでをひとつのドラマとして鑑賞出来るモードを描載しました。

スタッフ キャラクターデザイン 土器手 司　シナリオ 伊藤慶子　音楽 すぎやまこういち　音楽効果 田口泰宏　プログラム Broken Heart
デジタイズ・グラフィック 大田 貴　進行 宮島 靖

何人も、悪魔の福音にふれることなかれ――。

MSX2版で近日発売!

RAM64K　VRAM128K　3.5インチディスク3枚組　定価¥8,200

■PC-8801FA/MA■PC-88VA
■PC-8801FH/MH/FE/MA2
■PC-8801mkII SR/TR/MR/FR
V2モード2ドライブ専用・ステレオFM音源(サウンドボードII)
5インチディスク版4枚組¥8,2

ヒーローコミックアドベンチャー

ウイングマン スペシャル

さらば夢戦士

ウイングマンそして、その仲間達!
君達の友情が、ライエルの野望を打ち砕く!

ボドリムスの新しい支配者、ライエルは地球征服を企み、ボドリムス人のナースを地球に送り込んだ。ナースはあおいの幼なじみであったが、報酬に目がくらみあおいもろともウイングマンを倒すことをライエルに誓う。そんなことは全く知らない健太達は、ヒーローアクション部の合宿をしていた。ナースは次々とシードマンを送り込み、なんとかウイングマンを倒そうと必死だが、健太は苦戦をしながらもシードマンをことごとく打ち破っていった。ナースはとうとう自分からウイングマンに戦いを挑んだが…。さあ負けるなウイングマン。

作者／TAMTAM

MSX2版で絶賛発売中!

MSX2専用
.5インチ2DDディスク版
MSX MUSIC対応
価格7,800円

賛発売中!
PC-8801FA/MA■PC-88VA■PC-8801FH/MH/FE/
2■PC-8801mkII SR/TR/MR/FR
モード2ドライブ専用・ステレオFM音源(サウンドボードII)対応
ンチディスク4枚組
…………¥7,800

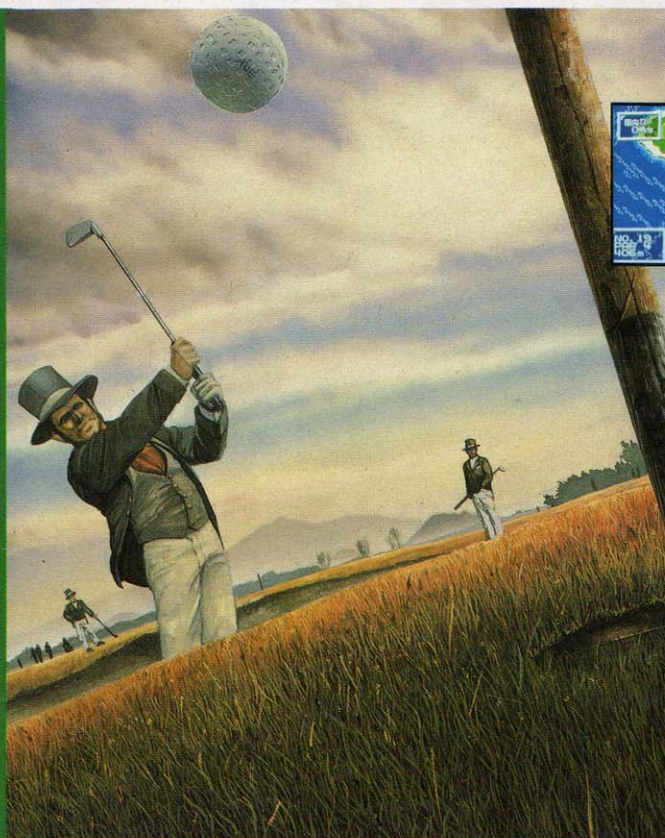
ワールドゴルフII

新次元プレイヤー成長型トーナメントプロゴルフゲーム

アマチュア➡国内プロ➡世界トッププロとプレイヤーがどんどん成長して行く。めざすは、世界トッププロだ。
トレーニング、トーナメントモードの2構成・全72ホール!トーナメントモードでは、なんと合計100人のゴルファーが登場!
ホールの弾道にあわせたスムーズスクロール。ズームアップ機能付。
賞金制度と資格制度あり。

MSX2版 RAM64K・VRAM128K以上
5インチディスク2DD(2枚組)
¥7,800

絶賛発売中!

PC-8801FA/MA
PC-88VA、PC-8801FH/MH
PC-8801mkII SR/FR/MR/TR
5インチディスク版2枚組――――¥7,800
PC-9801/VX/VM/M/E(FM音源対応)
5インチディスク版(2HD)――――¥7,800
PC-9801UV/U(FM音源対応)
3.5インチディスク版(2DD)2枚組――――¥7,800
FM77AV/EX40/EX20/40/20
(AV専用、2ドライブ専用)
3.5インチディスク版2枚組――――¥7,800
X1turbo/II/III/Z(FM音源対応)
5インチディスク版2枚組(2ドライブ専用)
――――¥7,800

構成・プログラム/村守将志
イメージグラフィック/真島真太郎
音楽/すぎやまこういち

販売元 Konica コニカエニックス株式会社

発行元 株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345

熱血柔道
目指せ、国民栄誉賞！
つらく厳しい修行の毎日！
柔の道もゲームから！
★「はじめ」「いっぽん」「わざあり」など審判のかけ声を音声合成！
★「背負い投げ」「大外がり」「内股」「巴投げ」のほか、「けさがため」「横四方」の寝技など、豊富な技！
★FM音源対応で、高音質な音楽を楽しむことも可能！
★オリンピックで優勝すると、いつみアナとやましなサンのポニースポーツニュースが放送され、優勝シーンをVTRで再現！
★自分でプレイせずに監督の立場でゲームする「AUTO(監督)モード」付！
★2人対戦プレイ可能！
女の子を1人含む4人のキャラクターから1人を選び、柔道世界一を目指せ！
まずは、山上道場に入門し修行を積む。実力がついてきたら昇段試験を受け、町内大会に挑戦だ。実績を上げればいつかオリンピックにだって出場できるぞ！ 大型キャラクターのスムーズなアニメーション、豊富な技、音声合成、FM音源対応で興奮度バツグン！

ハラハラ、ドキドキが、ノン・ストップ!

東南アジアの奥深く、秘境マラヤ地方に伝わる伝説の秘宝を求めて、キミはインディー・ジョーンズ顔負けの大冒険を始める!
町、迷路のような道、危険な生物や魔物が待ち伏せる洞窟。人々から得た情報をたよりに、伝説の秘宝を見つけ出せ!
謎解き、魔物との戦い、アイテム集めといったオモシロ要素を満載した、楽しくてスリルあふれるアクション・アドベンチャー・ゲーム!

マラヤの秘宝

3月21日発売予定 1メガROM MSX2 (要VRAM128KB以上)
¥5,800 R58Y5115

TEST DRIVE

テストドライブ

メリカで大人気のスーパーカー・ドライビング・ゲー
車は「ランボルギーニ・カウンタック」「フェラーリ・テ
タロッサ」などの名車5台から好きなものを選べる。
のふもとからスタートして、頂上のディーラー・ショッ
を目指せ!
ースはカーブが連続する超難関。しかもコンボイ・ト
ックやリムジンといった対向車、戦いを挑んでくるス
ーツカー、パトカーまで現れて大混戦!
しいグラフィックとリアルな操作性。これはアクショ
を越えたリアル・シミュレーション!

アクセル全開で突っ走れ!

スーパーカーの限界に挑む!

写真協力/カーグラフィック

3月21日発売予定
PC-9801M/VM/VX/RX 5"2HD F68F5404 ¥6,800
UV/UX/CV 3.5"2HD L68F5404 ¥6,800
PC-8801mkII SR以降 5"2D M68R5404 ¥6,800

Licensed from ACCOLADE™ The best in entertainment software.™

発売元/株式会社ポニーキャニオン
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 PONYCA事業部 ☎03-221-3161

販売元/株式会社ポニーキャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 映像営業部 ☎03-221-3131

札幌支店/011-232-5151 仙台支店/022-261-1741 東京支店/03-221-3271 名古屋支店/052-562-0111
大阪支店/06-541-1971 広島支店/082-243-2915 福岡支店/092-751-9635 ニッパンポニー/03-222-1431

PONY CANYON INC.

動く!!
全編アニメーション!!
MOVING
好評発売中!!
●PC-8801mkⅡSR以上（2ドライブ専用）5" 2D・5枚組
●FM77AVシリーズ（2ドライブ専用）3.5" 2D・5枚組
●MSX2（RAM64K以上 VRAM128K以上）3.5" 2DD・3枚組
●X1turboシリーズ（2ドライブ専用）5" 2D・5枚組
近日発売予定!!
●PC-9801VM/VX/RX，PC-286V・5" 2HD・2枚組
●PC-9801UV/UX，PC-286U・3.5" 2HD・2枚組
各機種 ¥8,800
PSY-O-BLADE
サイオブレード
S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME——【サイオブレード】
PSY-O-BLADE

RIDE ON!

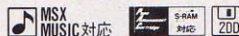
POTENTIAL

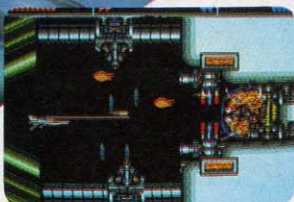
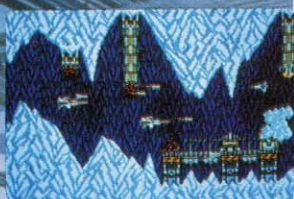
- ★700馬力のモンスターマシンを操って、世界各国のサーキットを駆け巡るコンチネンタル・サーカス、Formula 1グランプリレース。世界最大の自動車スプリントレース。
- ★1988年実際に使用されているブラジルGPからオーストラリアGPまでの、全16のF1(エフワン)グランプリサーキットコースをリアルにシミュレート。様々なテクニックを持ったトップドライバー達と熾烈なバトルを繰り広げ、ドライバーズ・ポイントを争う。
- ★F1マシンのエンジン、サスペンション、タイヤ、ウイングは、各サーキットの特徴、天候に応じてセッティング可能。
- ★疑似3D表示*による、パソコンカーレース初の二人同時プレイ。(もちろん、一人でもレースエントリー可能。)
- ★新開発のマルチスプライトルーチン*により、スプライト表示が倍増。緊張感みなぎる多彩な画面を実現。
- ★敵(他車)は単なる障害物ではなく、ドライバーの性格・思考が反映した動きを展開。テール・トゥ・ノーズやブロッキング等、実戦さながらの熱きバトルが繰り広げられる。
- ★ピットクルーのタイヤ交換、優勝時のシャンパンシャワーシーン等々、雰囲気を盛り上げるアニメーションを多数導入。
- ★戦績は、ディスケット、PAC(松下電器製)、もしくは♪FM-PAC(松下電器製)、いずれかにセーブ可能。
- ★♪MSX-MUSIC 対応のFM音源サウンド。内蔵PSGにも対応。
- ★ジョイスティックおよびジョイハンドル(松下電器製)対応。

＊T&E SOFT では、大小のパターン切り替え表示や背景スクロールによって疑似的遠近感を演出しているものに関しては「3D」と表示せず、「疑似3D」と表示しています。
＊マルチスプライトルーチンとは、通常一画面最大32枚のスプライトを64枚に増やすことを可能にした、画期的ルーチン。

MSX MUSIC対応　S-RAM対応　2DD

ジー・ディー
GREATEST DRIVER
© 1988 T&E SOFT

MSX2 (RAM64K以上 VRAM128K以上)
3.5"2DD・2枚組……¥7,800

絶賛発売中!!

MSX2 is a trademark of ASCII corp.

PROPAGANDA

- ★MSX2+専用の新次元シューティングゲーム。
- ★縦、横、斜め、あらゆる方向に対して1ドット単位のスムース・スクロールを実現!! 緻密に書き込まれた地形マップ・グラフィックスは、これまでのパソコン・シューティングゲームの概念を打ち破る。
- ★縦スクロール面・3ステージ、横スクロール面・4ステージ、2画面サイズの巨大キャラが登場するスペシャル面・1ステージ、なんと12画面フルサイズの超ド級キャラが登場するハイパースペシャル面・?ステージと、プレイヤーの時空感覚を狂わせる異次元スペースで最大最後の決戦が始まる。
- ★2機のストーミーガンナー2(自機)で出撃することにより、2人プレイ可能。ドッキング・エネルギーが高まると、縦横2種類の合体でさらにパワーアップ。
- ★シューティング・ゲームにRPG的レベルアップを採用。得点のみを競う他のシューティング・ゲームとは異なる独特のゲーム展開が体験できる。
- ★ストーミーガンナー2のレベルは、ディスケット、PAC、♪FM−PACのいずれかに保存。電源を切っても以前のレベルでプレイ続行可能。
- ★ストーミーガンナー2は、レベルに応じて10種類のオプション・ウェポンを装備(1人プレイ時においても、すべてのオプション・ウェポンが装備可能)。さらに縦合体、横合体でオプション・ウェポンがパワーアップ。
- ★MSX2+の持つ自然画モード(19,268色表示)に対応した、リアルで美しいタイトル・イラスト。
- ★オープニング、エンディングはもちろんのこと、各所に散りばめられたアニメーション・デモがゲームの雰囲気を盛り上げる。
- ★♪ MSX−MUSIC(FM音源)対応のBGMは全部で10曲。もちろん内蔵PSGにも対応。
- ★キーボード、ジョイスティックどちらにも対応。

MSX2+専用

レ・イ・ド・ッ・ク・2
LAYDOCK 2
LAST ATTACK
© 1988 T&E SOFT/MATSUSHITA

MSX MUSIC対応　ゲーム用S-RAMカートリッジ対応　2DD

MSX2+ (RAM64K以上 VRAM128K以上) 専用
3.5"2DD・2枚組‥‥¥6,800

開発・発売/(株)ティーアンドイーソフト
販売元/松下電器産業株式会社 パナソフトセンター
MSX2+ is a trademark of ASCII corp.

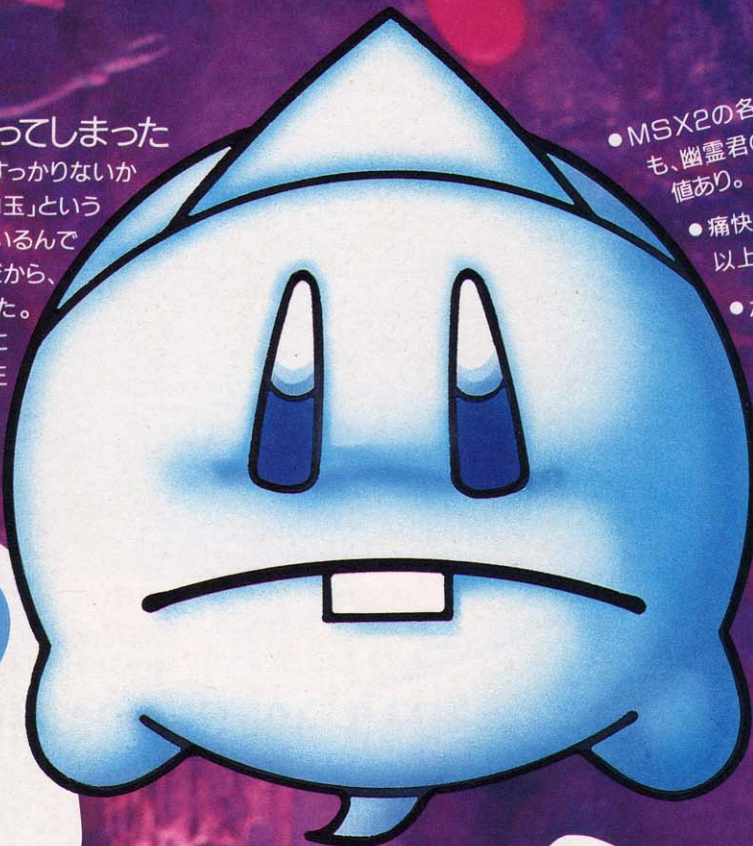
■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.20ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)

T&E SOFT ® INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.20請求券 MSXマガ3月号

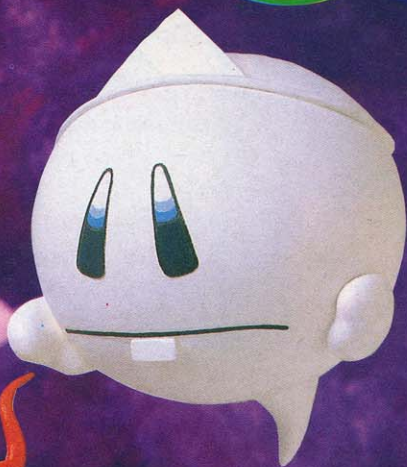
幽霊君

背すじがゾクッとするほど熱くなれます。

ある時突然「幽霊」になってしまった「幽霊君」は大あわて。以前の記憶もすっかりないからさあ大変。そこへ現れた「おちょコ玉」という「魂」が、「地獄に仲間が捕らわれているんです。助けて下さい」なんて言うもんだから、話がますますややこしくなってきた。自分のことだけで手いっぱいなのに……。でもなにかありそう、閻魔大王に会えばなにかわかるかもしれない。そう思った「幽霊君」は「おちょコ玉」をお共に地獄へ……。

- MSX2の各アクションゲーム・キャラの中でも、幽霊君のハイ・レベルな動きは一見の価値あり。
- 痛快・愉快なキャラは次から次へと30以上も登場する。
- ただでさえ攻略多難なデカキャラが全部で15種。
- MSX2の機能をフルに活用した、美しいBGMとグラフィックが盛り上げる各ステージは大迫力!!
- 全7ステージ。各ステージが20面構成で、ボーナス面が2面用意されているので、ななななんと、**合計154画面。**
- ジョイスティック対応(2トリガー)

ゲーム史上初の特殊攻撃「バック・アタック」で敵キャラをブチのめせ!!

本年度最高のアクションゲームと

純粋にアクションを楽しみたい方へ。

MSX2 (2 M BIT ROM VRAM128K以上)

MSX2+

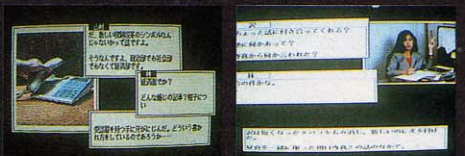
定価6,800円

近日発売予定

の呼び声高し!!

DOME

プレイヤーがひとつの小説の主人公となり、自分の考えに基づいて自由に動き回れる――ノヴェルウェアシリーズの第一弾として登場したこのゲームは、夏樹静子原作の小説ドームを題材としたものなのだ。ドームは現代版"ノアの箱舟"といえるもので、全面核戦争が起こる前に人類存続の為の施設・"ザ・ドーム"を建設しようという壮大なドラマなのだ。

対応機種:PC-8801SR/TR/FR/MR/FH/MH/VA、PC-9801
SHARP X-1全機種、FM-7、FM-77AV、X68000 MSX2
メディア:5"2D5枚、5".2DD4枚、5".2HD4枚、3.5"2D5枚、
3.5"2DD3-4枚
グラフィック:イメージスキャナーによる画像取り込み
メッセージデータ:20万字程度(原稿用紙500~700枚)
定価:9,800円

ノヴェルウェア第一弾として
登場したドーム MSX2版
いよいよ発売!!

MSXはアスキーの商標です。

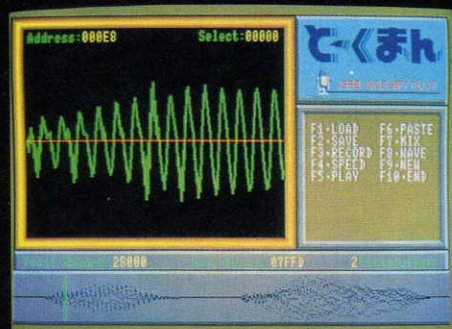
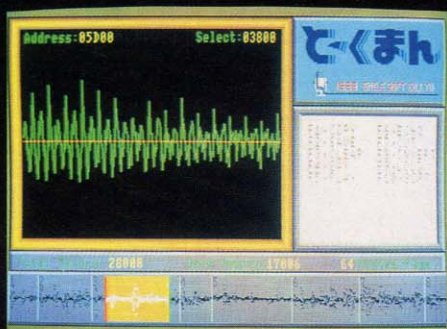
株式会社 システム サコム
〒130 東京都墨田区両国4-38-16
両国桜井ビル4F
TEL. 03-635-7609

声が
見えると、
お・も・し・ろ・い。

■トーキング・マシン

■価格 ¥14,800

■セット内容/本体、マイク、サンプルディスク（3.5インチ2DD）マニュアル

MSXは、アスキーの商標です。

メモリーにとりこまれた音声データは、下のメモリーウィンドウにドット表示されます。画面では、1ページ2Kバイトの音声データが表示され、カーソル位置のデータは、上部の波形ウィンドウに表示されています。メモリーウィンドウは1ページ2K～128Kバイトまで、7段階にズーミングできます。

メモリーウィンドウは1ページ64Kバイトをドット表示し、複数のブロックに分割指定されており、ブロックNoの指定による発声も可能です。反転部分はカーソルにより範囲指定中の部分で、エフェクト処理などの対象となります。

MSX音声合成装置「と～くまん」の特徴

■PCM録音方式による、今までにないクリアーな再生音質。今日から君のMSXが、画期的なトーキングマシンになる。

■サンプリング周波数は、4-8KHzまで5段階で切り替え可能。標準のMSX2で、24秒（4KHz）までの録音が出来る。

■高性能マイク付属で、すぐMSXとコミュニケーション開始。

■ビデオRAMの後半64Kバイト＋裏RAM32Kバイト使用。メモリーマッパー内蔵機種では、データ容量をさらにアップ。

■強力なボイス・エディターで、音声データの加工は自由自在。画面上グラフによる波形の観察。カット&ペーストで編集。複数音声のミックスやエコーなどのエフェクトも可能。データはディスクにセーブ。

■データは最大128のブロックに分割指定することが出来るので、拡張BASICコマンドにより任意の順序で発声させられる。ゲームの中でキャラクターにしゃべらせたり効果音も簡単。

■当社のROMライター“ROMIO”でデータを書き込めば、オリジナル音声ROMが作製できるので“おしゃべりさん”〔カホ無線㈱製〕など他の音声合成ボードにも利用が出来る。

■サンプルディスクには、音声データの他にマシン語データの読み上げや、音声時計などのデータ変更可能なプログラムがはいっているので、自分の声や彼女の声に改造して楽しめる。

ソフトメーカーの皆様へ
と～くまんを使って作製したソフトウェアにライセンスは不要です。音声合成の魅力を生かした、楽しいソフトの開発にご期待いたします。
技術的なご相談は、当社開発部までお寄せ下さい。

MSX用製品ラインナップ

■ROMIO〈ロミオ〉 ¥16,800

MSX標準カートリッジに収まった超コンパクトROMライター。2764、128、256の各ROMが焼け、PIOボードとしての使用も可能。

■Turbo-Writer ¥15,500

ROMIOに接続することにより、ROMライターの機能をアップ。そのために書き込み可能なROMは2716から1Mビットまで拡大。付属のソフトウェア（3.5"1DD）はMSX-DOS上で動作するので、大容量のROMも一気に書き込みが可能。

■パラレルI/Oインターフェース ¥9,800

8255を2個内蔵しているので、8ビット入出力6ポートを使用可能。出力は50ピンのフラットケーブルコネクター仕様となっていて、ピン配置は、市販ワンボードマイコン（グッピー等）とコンパチブル。マイコンの開発や、各種の実験に幅広く活用出来る。もちろんMSX標準カートリッジケース使用。

■通信販売・商品についてのお問い合わせは

有限会社エミール・ソフト開発

〒770 徳島市庄町1丁目63 TEL/FAX(0886)31-2366（PM6:00まで）

■ご注文は商品名と住所・氏名・TELを明記の上、現金書留又は、郵便振替（徳島5-22029）にてお申し込みください。（送料サービス）

手に取るか。取られるか。

マウスさばきの見せどころ。

このゲームは、さまざまなピースの組み合わせによる摩訶不思議なDIABLO空間が舞台。キミの使命は、神出鬼没のボールの行方と複雑怪奇な迷路の行く先を瞬時にキャッチ、マウス片手に素早くピースを移動させボールを落とさず、すべてのパイプ・ピースに無事通過させることにある。レベル1からスタートして、1面ごとにアップするたび思考と試行の連続、そして錯誤のくり返し…。ああ、この興奮、頭にどんどん知がのぼっていく。

『ディアブロ』に待望のMSX2版、新登場

- マウスで遊べば気分は最高、ピースをカシャカシャ動かすこの快感!!
- MSX2版ディアブロは一番キレイなディアブロ、面クリする度に新鮮!!
- 最終の超難解50面を解いたとき、君の前に現れるものは…

"ザ・ダークサイド・オブ・ディアブロ(ディアブロの暗黒面)"だ!!
天国か、地獄か、
それは君自身の目で確かめてほしい。

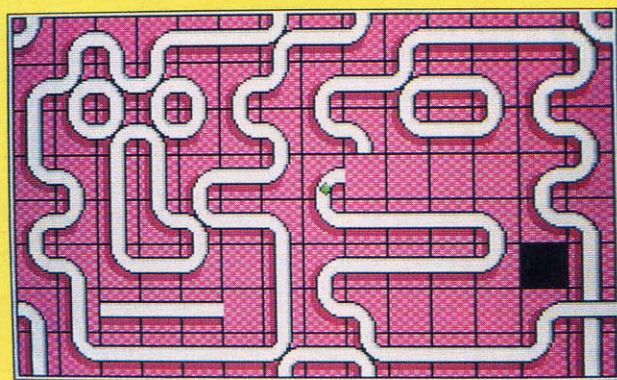
ああ、知が騒ぐ。
新球技、ディアブロ登場。

DIABLO

MSX2はアスキーの商標です。
©1983 Manuel Constantinidis.
定価6,800円

対応機種 MSX2版 ●マウス/ジョイスティック対応●3.5"-2DD ●RAM64KB、VRAM128KB必要

好評発売中! PC-9800シリーズ(XA/LTを除く) PC-8801SRシリーズ X1/X1turbo シリーズ

株式会社ブロダーバンドジャパン 本社:〒160 東京都新宿区新宿2丁目2-7 新宿KGビル8F TEL:03(341)1131
●詳しい資料をご希望の方は、ハガキに資料請求券を添付し、住所・氏名・年齢・職業・使用機種を明記の上、弊社宛ご郵送下さい。●商品のご注文は、お近くのパソコンショップまたは現金書留、郵便為替、郵便振替(東京6-111804)にて、商品名・機種・メディア名を明記の上、弊社までお申込み下さい。

資料請求券 MSXマガジン 3月号

2月8日発売

Disc station ディスクステーション ＃3

VRAM 128K MSX AUDIO 対応 2DD

©ナムコ

ファミリースタジアム・ホームラン競争　MSX2＋専用

真・魔王ゴルベリアス

オリジナルタテスクロール

BGV・顔魔人マイケオ

顔がくるくる

ゴジラくん

レトロアクションパズル

2枚組 1,980円

めーみそコ
COM
株式会社 コンパ
〒732 広島市南区大須賀町17-5
Phone:082-263-6006

バックナンバー通販コーナー

ディスクステーション創刊準備号

ALESTE ©COMPILE

DS#0 980円

ディスクステーション創刊号

DS#1 1,980円

ディスクステーション第2号

囚われの姫リーナを救え

しゃべる

DS#2 1,980円

ンボール広交1005号
x:082-263-6049

スペシャル

Disc station ディスクステーション 春号

MSX2 MSX2+ VRAM128K MSX AUDIO 対応 2DD ♪ 読者投稿第1弾

3月8日発売

1枚目　平安妖怪伝(アドベンチャー)

2枚目　ランダーの冒険（RPG）

3枚目　？（福ぶくろ）

VRAM128K MSX AUDIO 対応 2DD ♪

3枚組 3980円だ

通信販売を希望する人は、現金書留か定額為替で、商品の定価＋送料200円(速達なら400円)を、商品名、あなたの住所・氏名・電話番号、あなたの持っているMSX2・MSX2+のメーカー・機種を書いたものと一緒に送ってくれるとうれしいぞ。

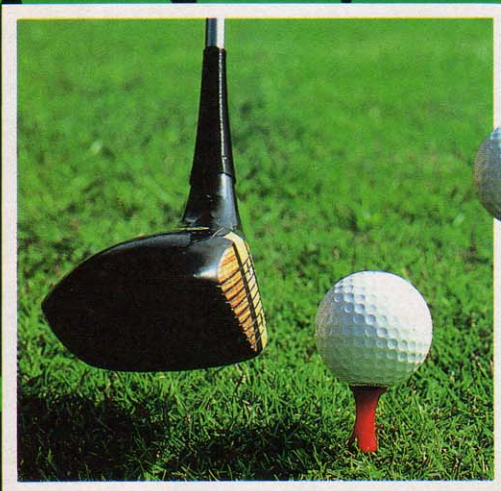
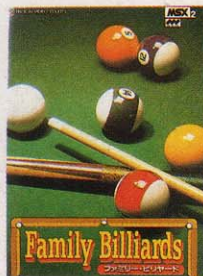
ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単。あなたが欲しいと思う商品名、会社名、その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけでOK　後は商品が一週間位で届くのを待つだけ郵便屋さんが待ち遠しくなるね。

秀逸のグラフィックス、多彩なプレー、
楽しいストーリー展開をもったトーナメント
これぞ究極の"ザ・ゴルフ"

ROLE
PLAYING
SIMULATION
GAME

THE GOLF
ザ・ゴルフ

2・21発売
MSX2
MSX2+
(VRAM128K以上)
3・5インチ2DD
他にユーザーディスク1枚要
■MS-22■¥6,800

■メイン画面での臨場感あふれる3D表示■現実のプレーを忠実にシミュレート■試合の種類はマッチプレー、ストロークプレー、スキンズマッチ、ツームストーンと多彩。マッチプレー、ストロークプレーともに数種類のコースを用意。またスキンズマッチ、ツームストーンは同種のソフトでは初めて設定■トーナメントは芸能人大会、国内プロ大会、世界プロ大会の3トーナメント制。プレイヤーがどんどん成長してゆくRPGの手法を導入

ファミリー・ビリヤード
Family Billiards

名ハスラーと呼ばれたい!
本格的プールゲームがMSX2で登場!

MSX2 ROM カートリッジ メガロム仕様 (VRAM128K以上) ■各¥6,800 ■MS-14

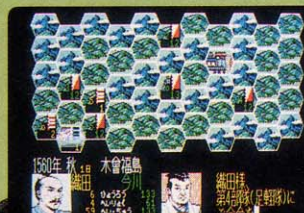
好評発売中

井出名人の洋介 実戦麻雀

勝てば実力。負ければベンキョー。
これであなたも名人だ———!

MSX2 ROM カートリッジ メガロム仕様 (VRAM128K以上) ■各¥6,800 ■MS-18

当社の商品をお近くのパソコンショップでお買求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい(送料無料)。
〒160 東京都新宿区新宿1-16-10 コスモス御苑ビル3F ㈱パック・イン・ビデオ PCソフト部

KOEI
教科書は何も教えてくれなかった。
知らないことを、知りたい。
与えられた歴史の中で、僕たちは遊べない。
自由にのびのびと、いろんな時代を歩き回りたいと思う。
誰がいて、何が起こったのか、
まるで自分がそこにいたかのように、
リアルに、体験したいと、思う。
20世紀の僕の部屋で、時代が動く。
わからなかったことが見えてくる。肌で感じる。
知ってみると、けっこう歴史も面白い。
戦国の乱世を鎮めよ！すでに古典、そして頂点。
「信長」をプレイせずして
シミュレーションを語るなかれ！
信長の野望・全国版
1560年 秋
木曽福島
織田
今川
織田様、第4部隊(足軽隊)にご命令を
MSX2 3.5"2DD 8,800円／4メガROM 9,800円
MSX 2メガROM 9,800円
ファミコン版 9,800円
当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)について、これを一切許可しておりません。
MSXマークはアスキーの商標です。ファミリー・コンピュータ、ファミコンは任天堂の商標です。

SOUND WARE

ゲームの雰囲気を更に盛り上げる壮大で華麗な曲、緊張感とスピード感に溢れた戦争の曲、戦士の疲れを癒す美しく澄明な女性ヴォーカルなど盛りだくさんの内容です。知らなかった世界が目の前に広がり、きっと今まで以上にのめりこんでプレイできます。

蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
withサウンドウェア
（ミュージックテープ付）
12,300円

BOOKS

新刊	「三國志ハンドブック」	1,800円
	「三國志ガイドブック」	880円
	「蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン ハンドブック」	1,800円
	「信長の野望・全国版ハンドブック」	1,800円
	「信長の野望・全国版ガイドブック」	880円

の極限に挑む、君主、武将、
の膨大なデータ。
よりリアルと、名作の誉れ高い中国統一ゲーム。

三國志

MSX2 3.5 2DD 12,800円／4メガROM 14,800円
MSX 2メガROM 12,800円
ミコン版 9,800円

中世世界の制覇を目指す、
歴史三部作中最大のゲーム。
まだ見ぬ幻の王国が君を待つ。

蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン

MSX2 3.5 2DD／4メガROM 9,800円
MSX 2メガROM 9,800円
withサウンドウェア 各12,300円

光栄10周年記念プレゼントキャンペーンのクイズ当選者の発表は、誠に勝手ながら雑誌広告3月号から4月号に変更させて戴きます。

テレホンサービス：KOEIの最新情報などをテープでお知らせしています。☎044-61-1100・☎044-61-8000（ファミコン専用）

〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24 TEL.044(61)6861(代) 株式会社 光栄

SOFT HOUSE ACG & STG RPG & AVG BIT²

ほんかくはじだいげきホラーアドベンチャーゲーム

本格派時代劇怪奇冒険遊戯

近日発売!!

秘録 首斬り館

元禄八年江戸消滅を阻止せよ!

首斬り館

兵衛「ぐっ、油断した」
留津「フォッフォッフォッ、死ねい!」

MSX2 3.5″2DD 定価¥8,800
PC-88SR・PC-98版開発中

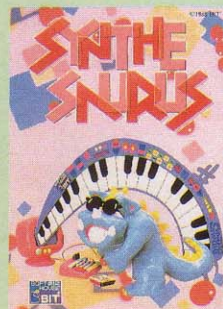
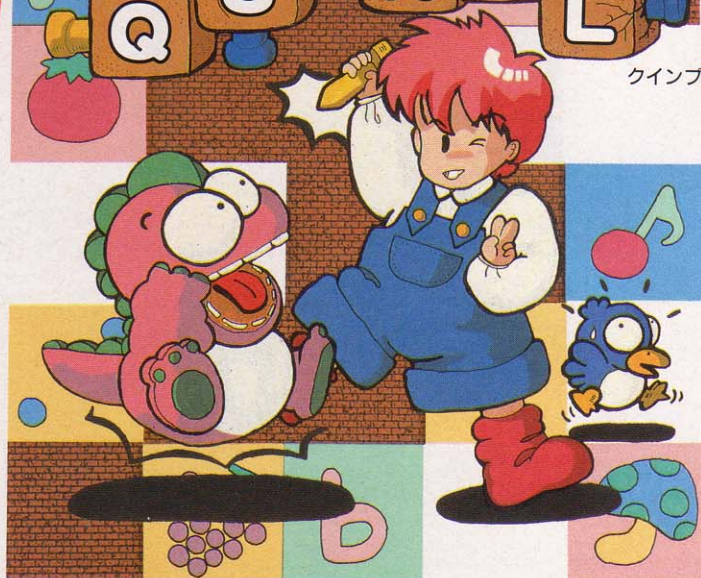
QUINPL

クインプル

カエルになっちゃイヤ!!
美味しいゲームが新登場!!

- 超楽しいキャラクター達
- 2人同時プレイでおもしろさ10倍
- おかしの面、おもちゃの面などなど 不思議ワールド続出
- シンセサウルスも特別出演

MSX2 ♪ VRAM128K
- 3.5″2DD(ディスク版)
  MSX2+では自然画に対応
- 1メガROM

定価¥5,800 いま「クインプル」を買うと、無料でBIT²クラブ会員になれます。

絶賛発売中!!
シンセサウルス 定価¥6,800

FM音源用サウンドツール
MSX ♪MSX-MUSIC対応
ROMカセット RAM32K以上

〈バージョンUP(V.1.1)のお知らせ〉
- 楽譜がカセットテープにもセーブできる
- 楽譜表示で左右のスクロールが半画面ずつになって見やすくなる
- 楽譜記号の改良

〈ノーバージョン版をお持ちの方へ〉
バージョンUP御希望の方はビッツー販売㈱まで御連絡ください。

絶賛発売中!!
ファミクル・パロディック

ニューシューティングのスタンダード

MSX2 MEGA ROM RAM64K/VRAM128K
2メガROM 定価¥6,800

MSXマークはアスキーの商標です。 メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。※製品のお問い合わせは㈱BIT²へ、商品の取扱いはBIT²販売㈱へ。

制作/発売元 株式会社BIT²(ビッツー)
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3F
☎03(479)4558 FAX.03(479)4117

販売元 BIT²(ビッツー)販売株式会社
〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6 斉田ビル3F
☎03(862)6886 FAX.03(862)2263

通信販売のお知らせ
通販をご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留で「BIT²販売㈱」まで、お送りください。(送料は無料です。)

㈱BIT²スタッフ募集
- サウンドエフェクト(ミュージック含む)
- キャラクターデザイン ●プログラマー
詳しくはTEL.03-479-4558 辻谷まで

GREAT グレイト株式会社

※通信販売ご希望の方は、商品名、お持ちの機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留でお申し込みください。（送料無料）

グレイト株式会社 〒556 大阪市浪速区塩草3丁目3-26 池永ビル ☎(06)561-2211

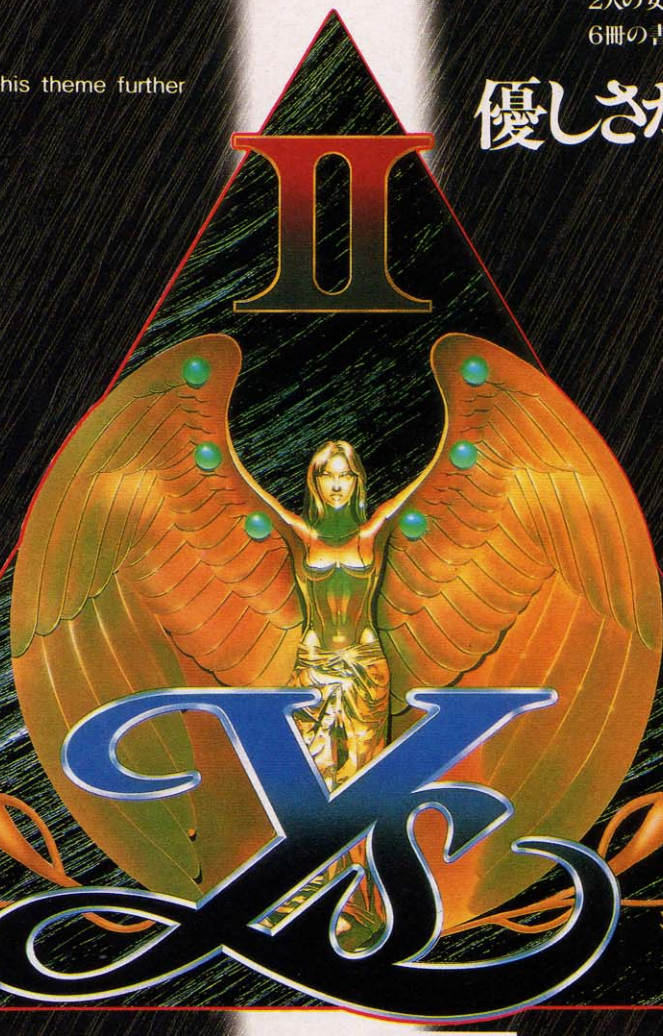
Falcom

「イースII」

ANCIENT Ys VANISHED THE FINAL CHAPTER

"The Impression"
We made "Ys II" because
We were interested in exploring this theme further
This Software for Game 1988
Works made in Tokyo

2人の女神とは誰のことなのか?
6冊の書物に書かれた物語の本当の意味とは?

優しさから、感動へ。

■アイテム数が増え、さらに6種類の魔法が加わり、敵との戦闘バリエーションが豊富になりました。基本操作は前作と同じですが、「入口に入りやすい」「複雑な地形も歩きやすい」など、操作性はさらに向上しています。高速モードでプレイしても、わずらわしさは感じません。

■前作の4倍のデータ量を有し、3部構成からなる壮大なストーリー、曲線的、立体的でリアルなグラフィックとより広大なマップ、前作以上の重ね合わせ処理、スクロールの高速化により、ゲームの奥行きをさらに深めました。

■レコード、CDにもなった前作をしのぐオリジナルBGMが24曲。さらに、各シーンにマッチした数多くの効果音がゲームの臨場感をさらにアップさせます。デカキャラとの闘いも、より迫力が増します。

イースIIは、イースの続きです。

イースがなくてもイースIIはプレイできますが、イースをプレイしておくとイースIIがより楽しめます。

好評発売中!!

新発売

イースII MSX2版発売!

DISK 専用版
■ジョイスティック対応
■1ドライブ使用可能
■パナアミューズメントカートリッジ対応(S-RAM)
¥7,800

3.5"2DD
3枚組

日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

通信販売(送料無料)
●現金書留の場合
氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。
●代金引換の場合
電話やFAXやハガキで、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。

TEL 0425(27)6501
FAX 0425(28)2714

ASCII SOFTWARE
麻雀ソフトの「定番」と呼びたい。
とにかく凄い。ハンパじゃない。遊びの域を遥かに越えた、もうすっかりおなじみになった麻雀ソフト「悟空」。これまでのゲームでは飽きたらなかった雀豪たちにも、確かな歯ごたえを感じさせているという。自慢のウデがどれ程のものか、こいつと打てばよくわかる。これは、もう麻雀ソフトの「定番」と呼びたい。
▲勝ち抜き戦でのルールを設定する。
▲和了の瞬間。ハネ満直撃！
▲シリ貧悟空。牛魔王との差はひらくばかり…。
▲段位戦の結果。悟空初段の勝利。
プロフェッショナル
麻雀悟空
対応機種：MSX2
(V-RAM128K) メガROMカートリッジ
定価6,800円
好評発売中
特長を数えあげると、役満なみ。【1翻】独自の思考アルゴリズムにより、格段の強さを発揮。【2翻】初級12人、上級12人の個性的な雀士群を用意。【3翻】初めての人でもメキメキ上達できる指導モード。【4翻】段位認定戦・勝抜き戦・研究と、3種類のたのしみ方。【5翻】記憶された成績にもとづいてコンピュータが段位認定。強くなればどんどん昇段。【6翻】ジョイスティックにも対応。【7翻】これ以上、言葉で伝えきれない。自分の目で、素晴らしさを確かめてみるべし。
企画・制作/株式会社シャノアール　発売元/株式会社アスキー

ASCII SOFTWARE

TAKE OFF, VERTICAL!

テイクオフ
ヴァーティカル!

V/STOL(垂直/短距離離着陸)の戦闘機としては最も強力で、滑走路を全く必要としないハリアーは、従来の兵器運用の概念を根本的にくつがえすほどの柔軟性を持っている。
どんなところからでも(森の中からでさえ!)離陸できるハリアーは、地上支援兵器としては右に出るもののない存在である。
V/STOL機能によるハリアー特有のVIFF(Vector in Forward Flight)テクニックを再現し、さらに地上支援などの戦略的な要素も加えた戦闘シミュレータがこのゲームである。

- 単なるフライトシミュレータではなく、地上部隊を支援しながら地上と空中の敵を攻撃し、遠方にある敵の司令部を発見し破壊する戦闘シミュレータです。
- AIM-9Lサイドワインダー、1000ポンド爆弾、機関砲を装備し、HUD、MFD、AARなどの各種計器をリアルに再現。フレア、チャフも使えます。
- 地上からはSAMや高射砲、空中ではMIG21が襲ってくるうえ、上級のレベルではブラックアウト、レッドアウトも起ります。
- 1枚のディスクにMSX/MSX2用の両方のプログラムが入っています。

空中の画面⬆

地上の画面➡

スコア画面⬇

画面写真はMSX2用です。

ハリアー・コンバットフライトシミュレータ

V/STOL FIGHTER

ヴイ・ストール
ファイター

MSX / MSX2 共用 〈MSX2+も可。〉
3.5-2DD
定価7,800円　好評発売中

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL(03)486-8080 **株式会社アスキー**

ASCII SOFTWARE
ぺんぎんくん、ゼッコーチョー！
あのカワイイぺんぎんくんが、帰ってきた。今回は5つのワールドを設定。ルールは、60秒以内に10個のボールを相手にぶつけるように全部投げ込めば勝ちだ。それぞれのワールドの4種類ずつの個性豊かなキャラクター達を相手にぺんぎんくんはゼッコーチョー！ガンバレ！ガンバレ！ぺんぎんくん。5つのワールドをクリアすると最強の敵がぺんぎんくんの前に立ちはだかります。
あの「ぺんぎんくん」が
グレードアップして帰って来た。
ぺんぎんくんウォーズ2のすごさ、楽しさ、美しさ！
●グラフィックは前作を遥かにしのぐ美しさ。
●ボールの衝突後の動きも運動量保存の法則に従い忠実に再現。
●ぺんぎんくんは腹筋力で前にかがんでボールを避け更に強力な火の玉ボール、“気合いボール”を投げられるようになりました。
●ぺんぎんくんに心強い味方“ぺんぴーちゃん”が仲間入り。あなたはぺんぎんくん又はぺんぴーちゃん、どちらか選んでプレイできます。
アリッ？相手の蟻は2匹いるぞ！1対2なんてひきょうだぞ！お花がきれいな虫ワールドでした。
ぺんぎんくん wars 2
完全限定版
ゼッコーチョーで発売中
爬虫類ワールドで相手をするのはエリマキトカゲ。右に左に避ける姿がミョーにカワイイ。
こちら懐かしワールド。前作と同じ顔ぶれだ。ぺんぎんくん必殺の気合いボールが火を吹いた。
■MSX2対応（MSX2+も可） S-RAM対応 ■定価6,800P
2メガROMカートリッジ（V-RAM128K以上必要）
ジョイスティック使用可/ MSX MUSIC対応 FM PAC及びPACにゲ
ムの経過をセーブできます。（FM PACを使用するとゲーム中の音楽をFM音源で聞けます
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL.(03)486-8080 株式会社アスキー

ASCII SOFTWARE
新発売！
お待たせしました。
ウィザードリィROM版
MSX2用
フリーク諸君、完全限定版だから急ごう。
ウィザードリィ・フリークを自称するキミには、たまらない耳よりな話。あのウィザードリィMSX2版がROMバージョンとして登場。しかも、今回だけの完全限定版。またマニアなら絶対ほしいところだ。価格は少し高めなのだけれど、㈲青島文化教材社製メタルフィギュア(ドラゴンパピー)も付いてうれしさも倍増！これは今回だけしか手に入らないオリジナルフィギュアだからそれだけに価値も大きいはずだ。さあフリーク諸君、急ごう！これを逃がしたらもうあとはないぞ。
ストーリー
狂気の大君主トレボーの世界征服のための2つの条件——最強の精鋭部隊の育成と邪悪な魔法使いワードナの魔除けの奪還——を充たすことがこのシナリオの目的。地下10階にわたる3D地下迷宮には多くの困難が待ち受ける。
ちょっとカワイイ、ドラゴンパピーのメタルフィギュア。カラーリングするとこんなにリッパに。
このウィザードリィMSX2用ROM版は限定生産となります。売り切れの際はご容赦ください。
●データはパナアミューズメントカートリッジと3.5-2DDフロッピーディスクにもセーブできます。●フロッピーディスクの「ウィザードリィ」をお持ちの方は、そのデータでこのROM版を遊ぶこともできます。
■対応機種/MSX2(V-RAM128K)
ROMカートリッジ(S-RAMバッテリーバックアップ付)
定価12,800円(メタルフィギュア付)
好評発売中
Wizardry®
MSXはアスキーの商標です。
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL(03)486-8080
株式会社アスキー

大統領閣下、閣下には本年のイラン情勢を分析し、どのような政策を行うかを決定していただかなければなりません。これらの処理には政策決定支援機器であるBOP(ボーダー・オペレーション・プロジェクター)を使うと容易に行うことができます。

まずＢＯＰの画面に表示されている、イランの国別情報を御覧ください。(画面Ａ～Ｃ) ここで閣下に注目していただきたいのが、米国とソ連に対する関係です。イランは米国に対しては「冷たい」状況にあり、ソ連に対しては「遠い」という表現がされています。また、イランは205点の威信値を持ちますが、我が国に対してはマイナス112点を入れ、ソ連に対してはマイナス48点を入れています。

このようにイランは米ソどちらの国に対しても厄介ものの国であることは確かです。閣下はイランとの関係改善に努めるか、あるいは現在の政権を転覆させ、新たに親米の政権を作り上げるかの判断をしなければなりません。

すでにソ連側は10万人という兵隊をツデー党に対して派兵しております。このままソ連の援助による革命が成功すると、イランは社会主義陣営に属する国となってしまうでしょう。もし革命が起こるなら、我々自身の手で起こさなければなりません…

● ●

A

イラン
ソ連に対して
関係 遠い
威信 -48 (205)
軍事援助額 ０ドル
反政府勢力への援助 (０ドル)
政府側への派兵 (０人)
反政府勢力への派兵↑ １０万人
経済援助額 ０ドル
非安定化工作 何もしない
外交的圧力 何もしない
条約の締結 国交協定
フィンランド化 徴候無し
年毎の変化 微妙な減少
終了 米国との関係 内政

B

C

大統領閣下、いよいよ具体的な政策をＢＯＰを利用して決定しなければなりません(画面１―９)。項目にマル印が付いているのが現在行なっている政策で、この印を移動させることで新たな政策を決定します。ただし、薄い色で表示されている項目は選ぶことができません。

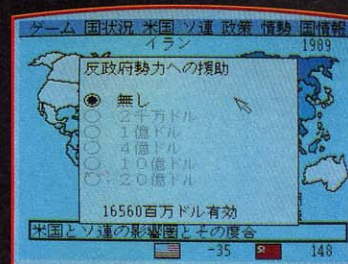
かさねて申し上げますが、ＢＯＰ上ではただの印の移動にすぎないことが、世界40億の命をかけた選択であることを、くれぐれもお忘れにならないように申しあげます。

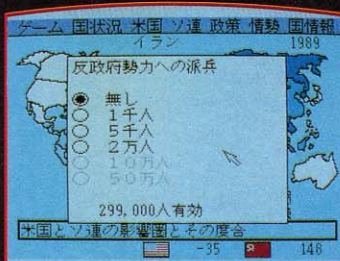
大統領補佐官

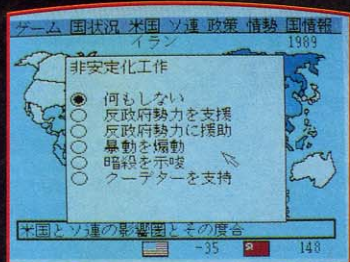
Chris Crawford

1989年、イラン…

1 まず、世界各国の情況を確認しておきます。

2 イラン政府への軍事援助を行うことはできません。

3 反政府勢力へは2千万ドルを援助していましたが、89年は援助できません。

4 イランの政府側への派兵は行えません。

5 イランの反政府勢力への派兵は2万人まで可能です。

6 経済援助はできません。

7 イランに対して行う諜報活動を選びます。

8 現在イランとは国交断絶の関係にあります。

9 イランに加える外交的圧力のレベルを選びます。

※説明文中のイランに関するデータはゲーム上のものであり、ゲーム進行によって変わります。

1986年…世界はアメリカとソビエトという超大国の微妙なバランスの上に成り立っていた。もし、このバランスが崩れると、世界は核戦争のために崩壊するだろう。君にはアメリカ大統領かソビエト共産党書記長として8年間の時間が与えられる。この8年の間に、世界の国々が持つ"威信"と呼ばれる値を、相手の超大国より多く集めなければならない。君は真の指導者になれるだろうか?

MSX2(VRAM128K)対応 3.5-2DD 好評発売中
定価 12,800円 ※マウスがあればより快適に操作できます。

PC-9801版、マッキントッシュ版も発売中

B.O.P.プレイヤーのための副読本 発売中
バランス・オブ・パワー・デザイナーノート
クリス・クロフォード著 多摩豊監訳 ㈱ビジネス・アスキー刊 定価2,800円

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株アスキー営業本部 TEL.(03)486-8080 **株式会社アスキー**

ASCII BOOK

MSX2+パワフル活用法

新刊

杉谷成一著　定価1,200円(送料300円)

最新鋭機MSX2＋の優れた拡張機能をフル活用するための解説&サンプルプログラム集

MSX2＋で拡張された主な機能である、19,268色同時表示などのグラフィック機能、JIS第2水準をサポートする日本語機能、そしてオプションのFM音源まで詳しく解説。さらに、そのすぐれた機能を活かすためのプログラムも豊富に掲載しました。ユーザー及び購入を検討中の方に。

新刊

HALNOTEツールコレクション

—パーソナル・ウィンドウシステム入門—

福本雅朗著　定価1,200円(送料300円)

HALNOTEの機能を理解し、その力を十二分に引き出すための解説&活用ツール集。

MacやDTPの世界で新しい流れとして注目を集めている、WYSIWYGや、ウィンドウの概念をMSX上で実現しているHALNOTE。その、ワープロや作図ソフトにとどまらない本当の働きを解説。さらに、その環境を活用する各種プログラムも豊富に掲載した活用ツール集です。

実録!天才発明家

新刊

マイクロソフトプレス/ケネス A.ブラウン編 鶴岡雄二訳 定価1,900円(送料300円)

アメリカ産業界の第一線で活躍中の発明家16人にスポットを当てたインタビュー集

好評“実録シリーズ”の第三弾完結編として、アメリカ産業界をリードする発明家16人にインタビュー。アップルIIのスティーヴ・ウォズニアク、フロッピーディスクの開発者マーヴィン・カムラスなど、現代アメリカ産業の第一線で活躍している“発明家”の生の声を収録しました。

PC-8801シリーズ マシン語サウンド・プログラミング

2月17日
発売予定

日高　徹著　定価2,500円(送料300円)

PC-88のFM音源は決してゲームのBGM専用ではないはず。本書では、その素晴らしい能力を活かす画期的な音楽演奏プログラムを全面公開し、その使用法を基礎知識から丁寧に解説します。

好評発売中

全国BBSガイド'88 アスキー書籍編集部編　定価1,200円(送料300円)	**X1マシン語ゲームプログラミング** 河野清隆、日高 徹共著　定価2,500円(送料300円)
MSX-DOSアセンブラプログラミング 蔭山哲也著　定価1,200円(送料300円)	**ウーくんのソフト屋さんプログラム集** 定価780円(送料250円)

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル㈱アスキー書籍/雑誌営業部 TEL.(03)486-1977 **株式会社アスキー**

●ブックカタログ送呈:住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込みください。

ASCII SOFTWARE
夢がひろがる。
僕がひろがる。
MSX
National Council of Teachers of English

「僕はネットワーカーだ」

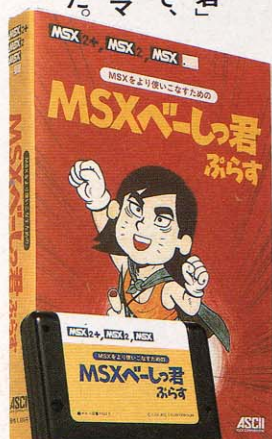
一人でパソコンに向かってもつまらない。パソコン通信を利用すれば、あなたの世界は広がります。MSX-TERMは高速・高機能そして使いやすい通信ソフトウェア。XMODEMやTrans-itによるデータ転送をサポートし、マクロ実行機能や逆スクロール、簡易エディタ機能などにより、快適なパソコン通信をお手伝いします。

［MSX-TERMの電話帳画面］

「僕はプログラマーだ」

日本語MSX-DOS2は完全に日本語に対応。また、RAMディスクの機能も持っていて、高速なアクセスができます。さらに、MS-DOSと同じ階層ディレクトリの機能を持っているので、ワープロの文書などを16ビットのコンピュータとやり取りすることができます。日本語MSX-DOS2はMSXに新しい環境を提供します。

「僕はクリエイターだ」

驚異的なパフォーマンスを誇る実数型BASICコンパイラ「MSXべーしっ君」がMSX2+対応になって新登場。15～20倍という実行速度はそのままで、MSX2+の新しいスクリーンモードやスクロール命令をサポート。わかりやすいマニュアルと迷路などのサンプルソフトも付いて、いっそう使いやすくなりました。

可能性を標準装備。

MSXをより使いこなすための

MSXべーしっ君ぷらす

MSXべーしっ君 ぷらす

価格6,800円（送料400円）

■ROMカートリッジ＋3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚（2DDのディスク装置でも読み書き可能）■マニュアル一式■ MSX、MSX2、MSX2+ ■MSXべーしっ君ぷらすはMSX-BASICと比べて文法上の制限及び相違点があります。既存のBASICプログラムをコンパイルして、実行するためには多少の変更が必要になる場合があります。 ■製品の形状、色等は一部変更になる場合があります。

MSXのための新しい環境を提供する

日本語MSX-DOS2

日本語MSX-DOS2 128KB RAM内蔵

価格34,800円（送料1,000円）

■128KバイトRAM内蔵ROMカートリッジ＋3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚（2DDのディスク装置でも読み書き可能）■マニュアル一式■ MSX2

日本語MSX-DOS2

価格24,800円（送料1,000円）

■ROMカートリッジ＋3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚（2DDのディスク装置でも読み書き可能）■マニュアル一式■RAM128Kバイト以上搭載のMSX2専用、対応機種（ソニーHB-F900、日立製作所MB-H70、松下電器産業FS-5000F2、FS-4600F、三菱電機ML-G30、ヤマハYIS604/128、CX7M/128、YIS805/128、YIS805/256 ■写真のROMカートリッジは128KB RAM内蔵タイプ

コミュニケーションの世界を広げる

MSX-TERM

MSX-TERM

価格12,800円（送料1,000円）

■3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚（2DDのディスク装置でも読み書き可能）■マニュアル一式■ MSX2■日本語MSX-DOS2対応 ■RS-232C対応 ■パソコン通信をする場合には、MSX本体の他にMSX専用のモデムカートリッジ、もしくはRS-232Cカートリッジとモデムが必要です。

■DOS2対応のMSX-DOS TOOLS、MSX-S BUG、MSX-Cver.1.1など順次開発中

■カタログ送程：住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込みください。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル㈱アスキー営業本部TEL（03）486-8080 **株式会社アスキー**

キーボード発、街へ。

3つのサービスからあなたにピッタリのパソコン通信が選べます。

クイズに答えてアスキーネットのリザーブIDを貰おう！

ただいま「リザーブキットキャンペーン」実施中。あなた専用のゲストIDが貰える絶好のチャンスです。当たればアスキーネット〈PCS〉〈MSX〉が無料で、なんと合計3時間も使えます。ふるってご応募ください。

問題　アスキーのパソコン通信サービスの総称は？アルファベット8文字でお答えください。

○○○○○　○○○

■応募方法：ハガキに「クイズの答えと希望するリザーブキット名。及び住所、氏名、年齢、性別、職業、使用パソコン機種名、使用通信ソフト名、加入しているパソコン通信名」を明記の上アスキーネット事務局 リザーブID係までお送り下さい。■賞品：「アスキーネットPCSリザーブキット」又は「アスキーネットMSXリザーブキット」。抽選で毎週各100名様に。■応募資格：アスキーネット未加入の方。〈MSX〉はMSXパソコン所有者に限ります。■発表：発送をもってかえさせていただきます。＊このキットではアスキーネットの一部のサービスは利用できません

新しいパーソナルコミュニケーションが拡がります。

パソコンが、新しい夢を育てています。あなたのパソコンを、みんなのパソコンにつなぐパソコン通信。それは、人間が初めて手にする新しいパーソナルメディア。アスキーネットに接続するだけで、だれとでも、好きな時に、好きなだけ話しあうことができます。欲しい情報も手に入ります。個人と個人のつながりが広がれば、ほんとうの意味での新しいパーソナルコミュニケーションが可能になるはずです。個人のために、みんなのために、アスキーは大切に育てます。

アスキーネットPCS　気軽なパソコン通信を楽しみたい人のためのネットワーク

アスキーネットを代表する〈PCS〉。パソコン大好き人間が育ててきた、活発な会員同士のコミュニケーションの伝統がいきています。パソコンの情報はもちろん、生活/趣味/研究/サロンなどの特色あるSIGエリアは、誰もが参加しやすい雰囲気です。それから、〈PCS〉の大きな魅力の一つがパブリック・ドメイン・ソフトウェアを集めた"POOL"。誰もが自由に使えるソフトをプールしてあり、その数は2,000本を越え、質、量ともに日本最大級。ゲームや便利なツールなどいずれも傑作ぞろいです。より多くの人と、もっとコミュニケーションしたい…気軽にパソコン通信を始めたいあなたにおすすめです。

〈PCS〉には…■SIG/MAIL/VOICEなどのコミュニケーションサービス■最新ソフトウェア/月刊アスキー/月刊LOGINなどのインフォメーションサービスがあります。

アスキーネットACS　情報人間のためのネットワーク

〈ACS〉は情報人間のためのシンクタンク。知りたいこと、調べたいことはネットに呼びかけてください。たとえば異業種の人たちとの勉強会も〈ACS〉ならネット上で気軽に実現できます。ディスプレイに表れる多くの情報が、頭脳を心地よく刺激してくれます。さらに〈ACS〉は漢字のみでのサービスですから、読みやすく、情報整理・活用のしやすさも、抜群。ネットのむこうにきっとあなたのブレーンが待っています。

〈ACS〉には…■SIG/MAIL/VOICEなどのコミュニケーションサービス■時事通信社ニュース/東販週報/DATAMAN/日本リーダーズクラブなどのインフォメーションサービス■オンラインショッピングなどのトランザクションサービスがあります。

アスキーネットMSX　MSXユーザーのためのネットワーク

MSXマシンのための専用ネットワークです。MSXに関することなら、すべて網羅しています。ネットワークの核となるSIGには、音楽/科学/ゲーム/料理/MSXハードウェア情報など、多彩な分野でジャンルにとらわれないコミュニケーションが交わされ、家族全員で楽しめる開かれたネットワークとして大きく育っています。MSXパソコンを活用したいと思っているあなたに最適のネットワークです。

〈MSX〉には…■SIG/MAIL/VOICEなどのコミュニケーションサービス ■時事通信社ニュース/大和証券の株式情報/MSXマガジンなどのインフォメーションサービス■オンラインショッピングなどのトランザクションサービスがあります。

アスキーネットすべてに「Tri-P」が使えます！―全国64箇所からアクセス可能に―

アスキーのパソコン通信サービスのすべてにインテックの個人向けVAN「Tri-P」が接続可能になりました。主要都市をフルカバー、全国64のアクセスポイントから、これまでよりも安い通信費でご利用できます。しかも注目のMNPモデム(クラス4)もサポートしています。

●「Tri-P」の利用料金

加入料金		3,000円
月次料金	基本料金(月間60分まで)	1,000円
	使用料金(60分を超える分につき)1分	10円

※「Tri-P」で海外にアクセスした場合は1分90円です。

加入料金なしのうれしいサービスも!

アスキーネット事務局で「Tri-P」にお申し込みになると、上記料金のうち加入料金(3,000円)が無料になります。加入料金なしで、経済的な「Tri-P」に参加できるわけですから、得して得するダブルメリット。ぜひお申し込み下さい。('89.3.31まで)

会員募集中!

◀アスキーのパソコン通信サービス▶

ASCII NET

アスキーネットと「Tri-P」のお問い合せ・お申し込みは☎(03)486-9661

電話または、ハガキにてお問い合せください。すぐに詳細資料と共に入会申し込み書をお送りします。

使えば使うほど有利な新料金体系、とても経済的です。

■アスキーネット登録料

3,000円〈PCS〉〈ACS〉〈MSX〉共通。複数ネットに加入の場合も、登録料は3,000円のみです。

■アスキーネット利用料金

〈PCS〉	①基本料金(5時間まで)…2,000円/月	②5時間〜20時間まで…20円/3分	③20時間以上… 8,000円/月
〈ACS〉	①基本料金(5時間まで)…4,000円/月	②5時間〜20時間まで…20円/3分	③20時間以上…10,000円/月
〈MSX〉	①基本料金(5時間まで)…1,500円/月	②5時間〜20時間まで…20円/3分	③20時間以上… 7,500円/月

■ファイル転送プロトコルTransItがバージョンアップ、転送速度が約17%向上しました。また〈PCS〉〈ACS〉では2400bpsを使えますので、よりいっそう経済的です。

アスキーカード会員なら、どんなにアクセスしても基本料金だけ!

パソコンライフをバックアップしてくれる〈アスキーカード〉がついにでました! アスキーネットの入会金が免除されて、さらにどんなにアクセスしても基本料金ですむ、うれしいダブル特典付。つまり1ヶ月の料金は〈PCS〉2,000円、〈ACS〉4,000円、〈MSX〉1,500円です。

パソコンにいちばんよく効くカードです。

会員募集中!

〒107-24東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル㈱アスキー アスキーネット事務局 **株式会社アスキー**

MSXゲーム徹底解析

今日がダメなら明日がある。明日もダメなら明後日があるさ。それでもダメなら、この徹底解析のコーナーを読みましょう。そう気を落とさずに、きっとクリアーできるよん。

ゴーファーの野望 EPISODEⅡ

■コナミ MSX2 5,800円（ROM）

先月までの記事で、ゴーファーの序盤戦から中盤戦までの必勝法は解ったと思う。そして、今月はついに終盤戦に突入して、ステージ7からステージ10までを徹底解析するぞ。ここからの敵の攻撃はいままで以上に激しくなっている。何度もコンティニューを押すはめになるけど、めげずにかんばってエンディングをめざすのだ！

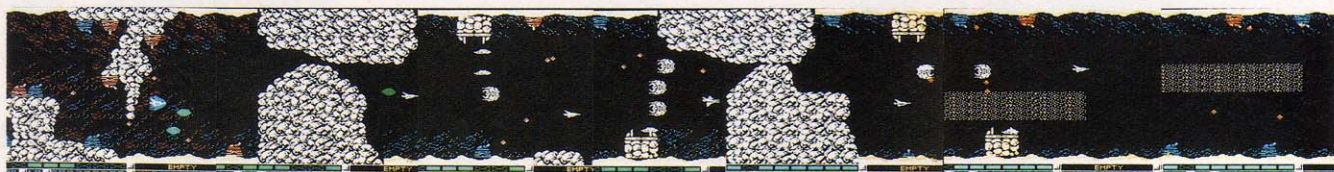
いよいよラストに突入！ ステージ7から最後まで大解析！

STAGE 7 巨大な岩がVIXENに迫りくる

⬆VIXENの装備は最強状態になっているかな？ なっていたらここの敵は無視してもかまわない。

⬆もし、装備が足りなかったら、ここでパワーアップをしておくこと。これはグラディウスシリーズの基本。

⬆地面と天井にへばりついている砲台は、ミサイルとアップレーザーですばやく破壊しよう。敵の弾をよく見ること。

⬆上下から流れ落ちてくる大量の砂は、パターンを見切れば楽勝だ。砂にはフォースフィールドは効かないぞ。

⬆下に突き出た岩を撃ってみよう。重要なアイテムがでてくるぞ。くれぐれも取り忘れないように。

⬆下から上へ迫ってくる岩は、ぼけっとしていると出口を塞がれてしまう。なるべく早めにくぐり抜けておくこと。

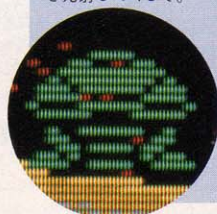
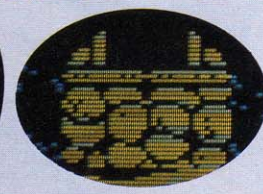
⬆この岩を抜ける前に、後方のスクランブルハッチを破壊しておかないと、後ろから敵が体当たりしてくるのだ。

⬆ここではなるべく画面の左下か、左上にいよう。突然、右から左へ砂が押し寄せてくるからだ。画面中央は危険だぞ。

⬆左から押し寄せる砂をかわしつつ、上下の敵を破壊してゆくと、このステージのボスまでたどりつく。もし、後方攻撃を避ける自信のない人は、テイルビームにしておけば安心だ。ボスにはレーザーで立ち向かえ！

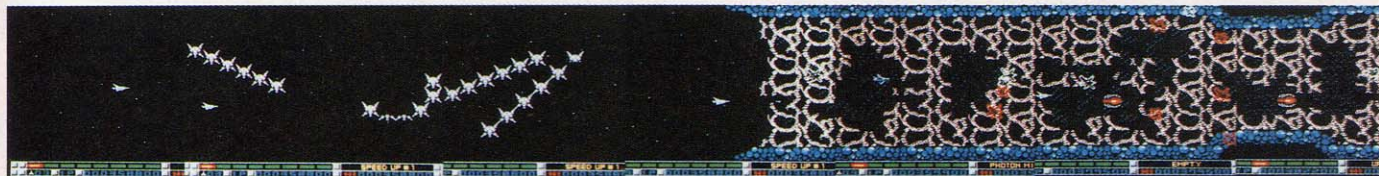
このステージ7ではジェームズ救出に必要な重要なアイテムが隠されている。ここでは、まずそのアイテムを絶対に取ること。もし、取り忘れると、後からまた取りに戻らな

ザコキャラにも気をつけて

⬇このステージの頭に登場する。左右に動きつつ、弾を発射してくるぞ。

⬆後ろから前から、自機に向かって体当たりしてくる。そういえば、昔こんな形のアメがあったなあ。

⬅このスクランブルハッチから発射される敵キャラは動きがイヤラシイ。十分に注意すること。

ければならないからだ。そうなると、ちょっと面倒なので、忘れずにステージ中央にある岩を破壊して、アイテムを取ろう。

このステージは後半戦にしては簡単なほうなので、落ち着いてプレイすれば、簡単にクリアーができる。岩が動いたり、砂が落ちてきたりと、仕掛けは大きいけど、動きは単純なので慣れればなんてことなくなる。ポイントは後ろからの攻撃をいかに避けるか、だ。

STAGE 8 細胞ひしめくエイリアンの巣窟!

⬆最初に登場するザコキャラは、いままでにない動きをしてくる。なるべく同じ場所にとどまって連射しよう。

⬆前のステージのボスにやられた人は、レーザーとアップビームを取ると効果的だ。テイルビームは使いづらいぞ。

⬆そして細胞の中へ進む。アメーバが接近してきたら、左右の動きで避けつつ、レーザーで一網打尽にするといい。

⬆もし、まだアップビームを持っていなかったら、ダブルを使おう。その場合、マルチプルは絶対に必要だぞ。

⬆通路がくぼんだ部分を連射してみよう。上下どちらかに、アイテムが隠されている。ラッキー！

⬆ここのアメーバは撃つと巨大化する。破壊するまで撃ちまくれ。そして増殖する白い弾がくせものだ。気をつけろ！

⬆上下に動いているタマゴの赤い部分は破壊可能。中にエクストラウエポンがあるのでありがたくいただきましょ。

⬆ここはちょっとむずかしい。後ろと前からつぶつぶが集団でやってくるのだ。画面を凝視して、つぶつぶを見切れ！

⬆ここでは、ミサイルでタマゴを破壊しよう。こいつを逃すと後ろからエイリアンが襲ってくるぞ。

⬆ここがこのステージの１番の修羅場なのだ。早めにタマゴを破壊しないと画面中エイリアンだらけになる！

⬆ここからは反射レーザーが登場する。画面の左はじにある安全地帯を見つければ簡単にクリアーできてしまう。

⬆左はじにいても、最後の最後でやられてしまう人もいる。特にここを脱出する瞬間は、慎重に操作しよう。

⬆触手を伸ばしたり敵キャラをばらまいたりと、なかなか忙しい攻撃をしてくれる。上下に攻撃しよう。

ステージ８の難易度はかなり高い。前半は簡単に進むのだが、後半からちょっとキツくなるのだ。とくに反射レーザーの部分でやられてしまい、丸裸にされる人も多いはず。フォースフィールドを付けていても、反射レーザーの星形の部分に当たってしまうと、どうしようもないからね。ここでは素早く安全地帯を探すこと。その部分が解れば、もう怖くはないぞ。

また、このステージにも重要なアイテムは隠されている。くれぐれも取り忘れないように！

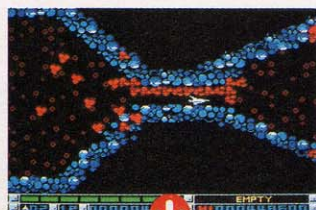
復活するときのコツ!

ここの復活は特に難しいぞ。まず最初の細くなっている部分はひたすら耐える。そしてエイリアン地帯では猛攻撃をしよう。反射レーザーは安全地帯でじっとしていること。

ザコキャラにも気をつけて

⬇最初に編隊で攻撃してくる。画面をくるりと輪を描くように飛ぶのだ。

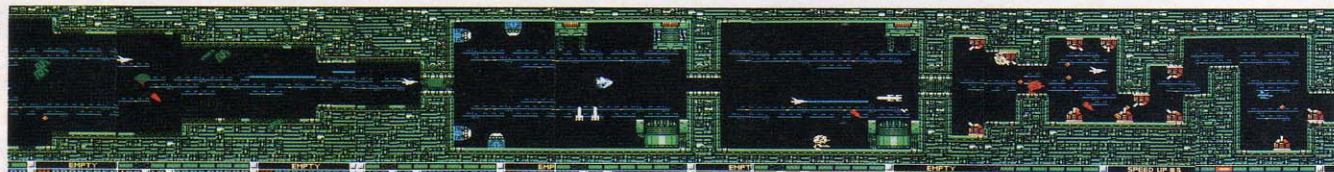
⬇撃つとだんだん巨大化する。こいつの吐き出す弾に注意。

⬆自機に向かって、ゆっくりと接近してくるアメーバ。左右のフェイントで避けろ。

機械惑星に巨大カニメカ登場!

⬆このステージから、難易度が非常に高くなってくる。フォースフィールドの付け替え準備を忘れずに！

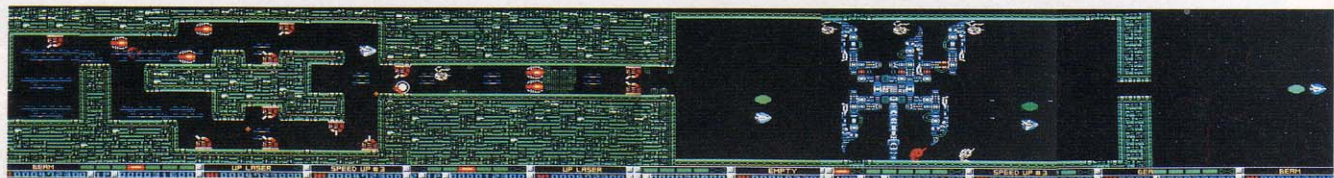
⬆入り口のハッチはつねに開閉している。タイミングを計って突入だ！　間違ってもハッチに激突しないようにね。

⬆ベルトコンベアに乗っかって、右から左に移動してくる砲台。ミサイルとアップレーザーで全部破壊してしまおう。

⬆第２のハッチをくぐり抜けるとこんどは左から右へ移動する砲台が自機を襲う。テイルビームが効果的だぞ。

⬆そして上下からプレートがはがれて、体当たりをしてくる。前方攻撃用のレーザーに武器を交換するのだ。

⬆第３のハッチは早くくぐらないと閉まってしまう。その中にあるレーザー発射口はマルチプルを前方に配置しよう。

⬆第４のハッチは最初は閉まっている。しばらく待てば開いてくれるぞ。後方のダッカーはいきなり攻撃してくる。

⬆ここで、テイルビームにしておくこと。ここからテイルビームが一番やくにたつのだ。ミサイルも当然あるよね？

⬆中央に浮いた地帯のへこんだ部分にエクストラセンサーがある。上下の攻撃を避けてこれを取るのだ。

⬆エクストラセンサーを取ったら、ハッチや砲台をタイミングよく避けて前方へ進む。後ろのダッカーは無視して大丈夫。

⬆そして巨大カニ形メカが後方からゆっくりと登場。これは大迫力！　ちなみにここのスペースは実際はもっと長いのだ。

⬆カニメカは破壊不能。うまく足の間をくぐってハッチまでこれればクリアーだ。もたもたしていると閉まるぞ！

ステージ９をクリアーした時点でグリーン、レッド、ブルーの３種類のマップは揃っているだろうか。もし１つでも足りない場合は、その足りないアイテムがあるステージへと、戻らなければならない。そのときに、このステージで発見したエクストラセンサーがあればいままで見えなかったアイテムを発見することができる。

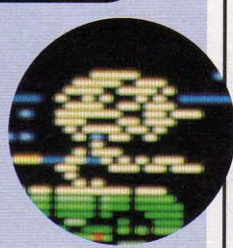
ここのステージをクリアーするコツは、前半は前方攻撃に重点をおいてレーザー系の武器。後半はカニメカ対戦用にテイルビームと、武器を使い分けるのがよい。特に後半のカニメカとの戦いは、一緒に出現するダッカーの出現位置がちょっといやらしいのでテイルビームは絶対に必要なのだ。

マップを揃えたならばいよいよ敵の本拠地へ突入するぞ！

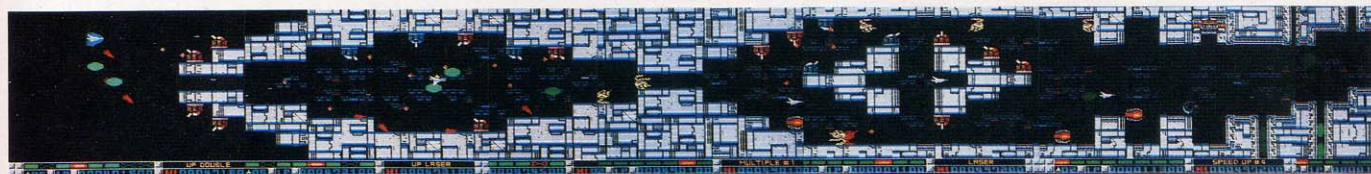
ザコキャラにも気をつけて

➡レーザー発射口は意外と弱い。ミサイル数発か、アップレーザーで簡単に破壊可能。みかけだおしなヤツだ。

⬅二足歩行メカ、ダッカーは後ろからの攻撃が得意なのだ。しかも何のまえぶれもなく、いきなり登場する。

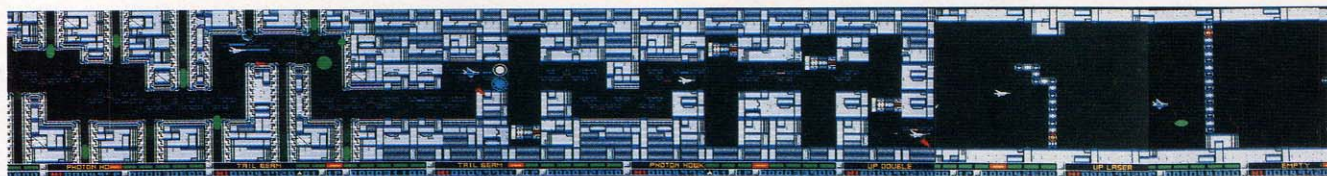
⬅はがれる鉄板。スピードもあるし、数も多いので手ごわい。後方の砲台とコンビネーション攻撃をしている。

復活するときのコツ!

まず最初の赤い砲台が集中している所で、テイルビームとミサイルを取っておく。そして、あとは細い通路までにマルチプルを付ければ十分カニと対戦可能な装備になるぞ。

STAGE 10 最後の砦は巨大要塞内部だ!

⬆まずマルチプルを入り口に突っ込んで、ミサイルを撃ってから、外側の砲台を倒せば効果的なのだ。

⬆アップレーザーがないと、ちょっとツライ。上下の砲台からいっせいに飛んでくる敵の弾をうまく避けるべし。

⬆上下に配置された砲台から大量の弾が飛んでくる。ダッカーの動きにも注意していないと、いきなりやられるぞ。

⬆ここから恐怖の風船地帯が始まるのだ。カベの隙間からワサワサと風船の山が自機に向かってくる。うっとうしい!

⬆風船地帯はまだ続く。ここで武器をテイルビームにしておくと、使いやすい。後ろに注意しよう。

⬆ここから登場する上下に動いている障害物はレーザー系の武器を跳ね返す。だから、レーザーは絶対に使用禁止。

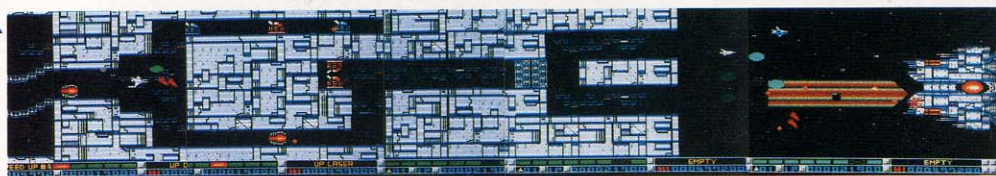
⬆ここにくるまでにシールドというアイテムは発見できたかな? エクストラセンサーがあればたやすく見つかったはず。

⬆ここで登場する棒は、うまくフェイントをかけて根本の赤い部分を破壊するか、上下から通り抜けよう。

⬆この最後の棒だけは絶対に破壊すること。ここではこいつを倒して波動砲ユニットを手に入れる。

⬆この行き止まりの所で波動砲発射だ。ギリギリまで発射はガマンして、壁がなるべく左側にきたらおもいきり発射!

⬆ここにくるまでに武器はテイルビームにしておくべし。このステージの後半はテイルビームがなにかと使える。

⬆メカ触手にはミサイルが有効。マルチプルを縦に並べて、ミサイルを当てましょ。後ろのダッカーも破壊せよ。

⬆ここが武器を替える最後のチャンス。絶対にテイルビームを取り忘れないように。ホントだよ!

⬆このマップでは下の通路が通行可能だけど、実際は毎回変わるので信用してはいけない。自分で確かめよう。

⬆なぜ、テイルビームにしたか。このボスを倒せば理由が解ってもらえるはず。このボスはそう強くはないぞ。

いよいよラストステージにやってきました。このステージでのコツは、後半にテイルビームをうまく活用すること。まあ、ここまでくる実力がある人なら、そう問題はなくクリアーできるだろう。

さて、幽閉されているジェームズはいったいどこにいるのか。ご安心めされよ、このステージのラストに登場する巨大戦艦の中で、キミの救出をじっと待っているぞ。早いとここのステージをクリアーして、感動的なエンディングを迎えようではないか。

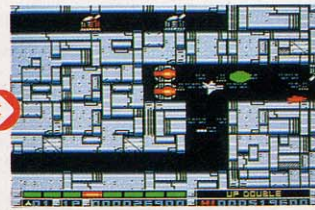
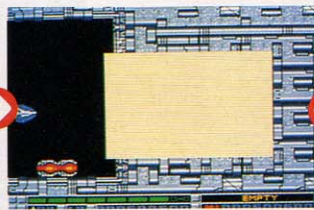
ザコキャラにも気をつけて

⬅ステージの後半に登場する、やたらとカタイ敵。ミサイルで倒すとあんがい簡単。

⬅壁の隙間からニューっとでてくる風船。大量に出現するからちょっと手強い相手だ。

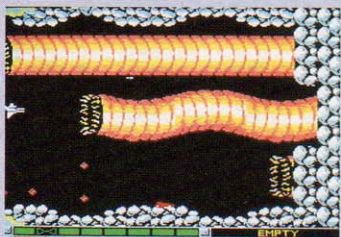
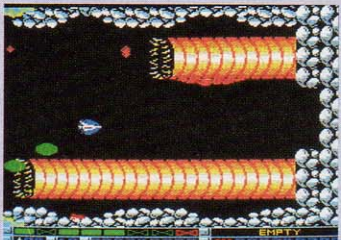
⬅上下に移動する障害物。レーザー系の武器を跳ね返してしまう。

復活するときのコツ!

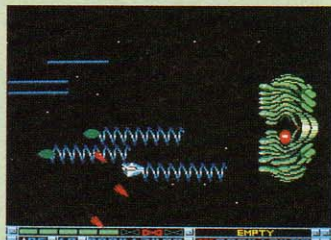
最初に赤い砲台でミサイル、スピードを取っておき、壁の場所までにマルチプルとテイルビームを取っておく。そうしておいて、後は自分の好きなパワーアップを取るとよい。

各ステージに登場する ボスキャラの攻略！

各ステージのマップと、細かい攻略はわかってもらえたかな？　ここではゴーファーに登場する多彩なボスキャラ群の攻略方法を書いてみた。こいつらと実際に対戦するときに、参考にしてみてね。

砂の惑星に登場するのは巨大なサンドワームが3匹登場だ。こいつらはそれぞれ体を伸び縮みさせるのだけど、3匹がまったく違うタイミングで動いているので、避けるのにちょっと苦労する。

まず最初に体を縮めたヤツの場所にすばやくもぐり込んで連射。そいつが体を伸ばしてきたらすかさず次に縮んだヤツの場所へ行く。そのときに、バラまかれる敵の弾には要注意。まあ、いうのは簡単だけど、実際はそうまくはいかないのがシューティングゲームの悲しさ、コイツらの動きに慣れるまでガマンするしかない。ちなみにレーザーが効果的だ。

⬆このくねくね踊りに感心している場合ではない。１匹ずつていねいに慎重にやっつけよう。ここには安全地帯らしき場所は見あたらない。実力で勝つしかないぞ！

⬆ナパームミサイルやフォトンミサイルを装備した機体なら、ここで利用しない手はない。上のサンドワームから倒していけば、ミサイルが下のやつにも当たってくれる。

ステージ8の細胞惑星に登場するは、巨大なお化けキャベツ。上下に移動しつつ、自機に狙いを定めて触手を伸ばしてくる。そのとき、アメーバを何匹もバラまくので始末に悪いヤツなのだ。

触手を伸ばしてるときは無敵状態なので、いくら撃っても意味がない。上下に移動している最中に、中央のコアめがけて連射しよう。耐久力も抜群にあるので、長期戦になるが、あせらないように！

⬆耐久力はあるし、触手を伸ばしているときは無敵だし、上下にちょこまかと逃げるしで、こいつとの戦いは長期戦になる。イライラせず、上下の攻撃を繰り返そう。

⬆キャベツのようなボスキャラ。別に白菜でもよかったのだが、やっぱりどちらかというと、キャベツだ。中央のコアを狙って撃て！

アーケードでも登場して、ちまたのゲーマーたちを驚かせた巨大カニ形メカはMSX版ゴーファーにも登場する。全ボスの中でこのカニメカだけは唯一、破壊不能なのだ。だからどんなに攻撃しても意味がない。ここは必死に逃げまくって、脱出あるのみ！　だぞ。

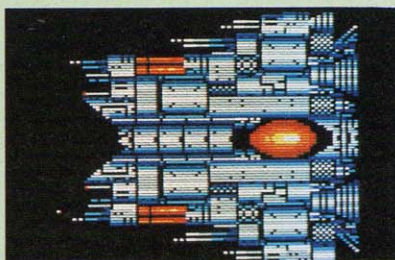
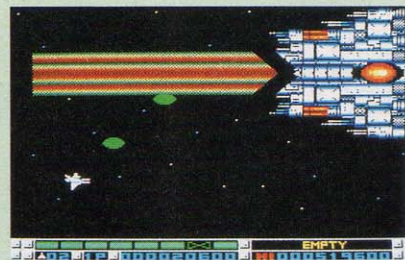
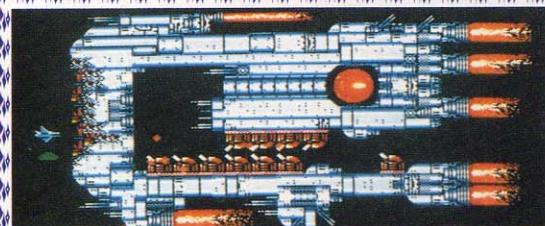
ではこのカニメカの回避方法を書こう。最初に後方からゆっくりと近づいてくるので、画面やや中央の下で待機していること。当然武器はテイルビームにしておく。そしてテイルビームを連射して、下にいるダッカーをどんどん破壊しておくこと。カニメカが接近し、自機のすぐ近くで右前足を上げたらすかさず左に移動し、右前足と中央足の間まで入る。中央足をあげたら左後ろ足付近まで接近する。それを繰り返せば左側まで脱出できるはずだ。これで足のくぐり抜け方が解ったら、こんどは前からカニメカが接近してくるのでさっきとは逆のやり方でクリアーしよう。ここで安心してはいけない。カニメカはフェイント攻撃までしてくる。あわてずゆっくり操作しましょ。

⬅まず後ろから表われるので、足の間をくぐって左側へと逃げる。そのときにテイルビームを撃ちまくれ。

⬅今度は前方から移動してくるので、今の逆をすればいいわけだ。前足を上げたり下げたりのフェイントはつらい！

⬇うまくフェイント攻撃を避ければ出口がやってくる。ここはさっさと脱出あるのみ、なのだ。

最後のステージ10に表われる中型戦艦。上下の動きと大迫力の波動砲攻撃はちとツライ。しかし、動きはかなりトロイので、スピードアップさえしていればなんとかなるだろう。ときどき飛んでくる弾は波動砲の影に隠れて見えない場合があるので、要注意だぞ。

⬅このステージをクリアーしたときに手に入れておきたいアイテム。

⬆ステージ4のアバトン艦が倒せるならば、こいつは恐くはない。画面の一番上と下で、戦艦の波動砲発射口のギリギリ近くは安全地帯だぞ。ただ完ぺきに安全というわけではないので安心してはいけない。

⬆この中型戦艦をクリアーすると、ゴーファー艦が登場する。ゴーファー艦の難易度はこの中型戦艦の比ではないので、心して戦ってくれ。ちなみに武器はテイルビームにマルチプルは絶対に必要！

そして……いよいよ

ゴーファーだ!

巨大戦艦!

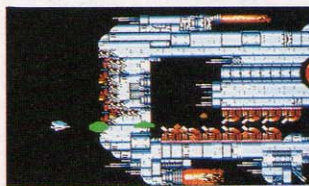
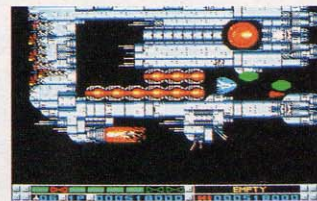
⬆さーていよいよ最後の戦いだ。ワクワク。

⬆さあ、なにが待ち受けているのか、いったいこの先になにがあるのか。いやがおうでも期待させられるなぁ。

⬆で、でたー！ 悪の根源、バクテリアン軍の中でも最強を誇るゴーファー隊のヘッド登場。しかし意外と弱いのね。

⬆ゴーファーを倒したらまだ赤ん坊のジェームズ救出だ。あとはエンディングへとまっしぐら。ああ、長い道のりだった。

ゴーファーに会うにはこの巨大戦艦をクリアーしなければならない。これまで、ステージ10の武器はテイルビームがいい！ とさんざん書いていたわけがやっと解ってもらえるときがきたのだ。

もし、ここでテイルビームを装備してない人がいたら、マルチプルを活用するしかない。その場合、かなりのテクニックが必要。自機を画面左はじからおおきく右回りさせ、中心のコアまで進め！

⬆テイルビームがないときはこうしてマルチプルをめりこませ、攻撃。これは高等テクニックなのだ。ムズイよ！

⬆テイルビームを撃ちながら、コアへとすすんでゆく。やっぱりテイルがないとクリアーは困難だったりするぞ。

ゴーファー!

最後の最後に登場する、敵の総司令官、ゴーファー。弱点は頭と天井をつないだ管。この管を全部断ち切れば、ゴーファーは死んでしまう。ゴーファーの攻撃パターンは、目から出るイナズマと、口から出るイオンビーム。どちらもたいしたことはない。安心して戦える相手だ。

そして‥‥すべては終わる。

長い戦いもすべてが終わった。バクテリアン軍のゴーファー隊は滅んだのだ。しかし、悪がすべて滅んだわけではない。この辺りに次なる戦いの予感を感じさせる。

このゲームはマニアから初心者まで楽しめる、シューテングゲームの王道たる作品なのだ。

エグザイルII

先月に引き続き、今回はステージ３から最終面のステージ６までを解析するぞ。インドや日本などの世界各地を飛びまわり、さらに時空を超えて活躍するサドラー。彼らの命運は、いかに！　そしてユーグの狙いとは何か？

■日本テレネット　MSX2　8,800円（ROM）

ステージ３　インド

前回の徹底では、ステージ１でテンプル騎士団長のユーグ・ド・ペインと出会ったのち、ステージ２で南フランスのカタリ派の残党を救ったところまでを紹介した。

このステージでは、サドラーがカタリ派の人々からマニ復活の儀式のために、インドに渡ったはずの仲間が帰ってこないということを聞かされ、一路インドへ向かうところから始まるのだ。

まずインドについたら、アヨードヤーの王様に話を聞いてみよう。ラーマ王子がカタリ派の娘と恋におち、彼女とともにランカー島へ行ってしまったことを聞かされる。

しかし、ラーマ王子は魔物に襲われた娘を助けようとして、傷を負ってしまっていた。王子からカタリ派の娘のミレーユを探してほしいと頼まれ、サドラーはキシュキンダーの森へ行くのだが……。

マニ復活を成就させろ！

アヨードヤー

↑ヒンドゥー教の盛んなインドで最初にサドラーたちが立ち寄るのが、このアヨードヤーだ。王宮ではちょうど大地主の娘との婚礼を前に、ラーマ王子がカタリ派の娘とランカー島へかけおちしたということで大騒ぎになっている最中のようだ。

ランカー島

↑ラーマ王子の足どりを追ってランカー島に行くと、魔物に襲われ傷を負っている人々が洞窟の中に横たわっていた。ラーマ王子の話では、カタリ派の人々はさらに奥地のキシュキンダーの森に進んだらしい。また、洞窟の中には秘密があるそうだ。

↑キシュキンダーの森にいるボスは何かをしないと倒せないぞ。

バイヨン

↑カンボジア王国にあるというバイヨンの塔は、うっそうとしげるジャングルの中を抜けたところにあった。この中のどこかに、マニ復活の儀式に必要な聖典であるウパニシャッドが隠されているのだ。だが、塔内には象のような怪物が徘徊している。

↑キシュキンダーの森では、最初にカタリ派の吟遊詩人である、ジョフレ・リュデルを探すことが先決だ。

↑洞窟内で傷つき倒れているラーマ王子。ミレーユを助けてくれれば、マニ復活の儀式のことを教えてくれるかも。

↑バイヨンの塔内には、さまざまなトラップが仕掛けられている。

↑塔内にあるものの中で一番大きい石像を調べてみると、突然動きだしてサドラーたちを襲ってきた！　また、このボスを倒しても、塔が崩れ始めるので、早く脱出しなければならないから注意しよう。

インドで出会う仲間たち

ラーマ王子

⬅アヨードヤーの王子。カタリ派の娘ミレーユと恋におちるが魔物に襲われたミレーユをかばい傷を負う。

ミレーユ

⬅マニ復活のためカタリ派の一行に加わっていたが、行方不明になってしまう。ユーグ卿の実の妹である。

ジョフレ・リュデル

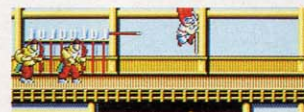
⬅カタリ派の吟遊詩人。マニ復活の儀式完成の任務をうけてインドに渡るが彼もまた、キシュキンダーの森で行方不明になってしまう。インドでは彼と一緒に行動することになる。復活の鍵を握っている。

日出づる国で仁寛との出会いだ

⬅仁寛が唱えている立川流の本拠地がここだ。しかし、真言宗総本山の高野山から弾圧されてしまい、仁寛は伊豆へ島流しになってしまったらしい。仁寛を追うのだ！

伊豆鬼ヶ島

➡島流しの刑にあった囚人たちが連れてこられる、伊豆の鬼ケ島。ここでは囚人たちが休む暇もなく、日夜砂金を掘らされている。

まさに生き地獄のようなこの場所で作業をしている囚人に聞いてみると、どこかに牢獄から逃げだすために掘った穴があるらしい。もしかすると仁寛はその穴から逃げだしたのかも!?

➡牢獄の中のどこかには、仁寛が捕らわれている場所があるはずだ。彼をまず見つけよう。

⬆崩れ落ちる塔の中からぎりぎり抜け出したものの……。ここで何が起こるのかは、自分で確かめてほしいのだ。

⬆ようやくのことでウパニシャッドを手にいれたサドラーは、マニの霊から謎の言葉を聞かされる。祭儀場とは何か？

エグザイルⅡ一口メモ
アクションモードは垂直切りで

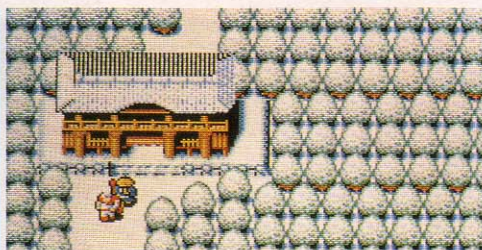
エグザイルⅡのアクションシーンは前作に比べ、よりアクション性が高くなっていて、さまざまな攻撃方法が使えるのだ。なかでも垂直切りはオススメ。通常の攻撃の数倍のダメージを与えることができるので、ボスと戦うときや、敵を確実に倒したいときにはなるべく多用しよう。

日本で会う仲間

仁　寛

➡平安朝末期におこった真言立川流の祖。のちに真言宗の本家である高野山から邪教の印をおされ、弾圧の末、伊豆流罪となる。日本での貴重な仲間。

マニの霊の言葉により、日出づる国、日本に単身向かうことを決心するサドラー。そしてここで仁寛という僧と出会い、マンダラの謎を解くために高野山へ出かけるのだが……。それはまた、新たな旅の始まりでもあったのだ。

高野山

⬆一面雪で真っ白な、美しい高野山の寺々。真言密教の総本山として有名なこの寺には、マンダラの謎を解く、という重要な秘密が隠されているのだ。外をうろついている僧には、いろいろと話を聞いておこう。何か役に立つことを言ってくれるかも。

2つの曼陀羅に隠された秘密とは!?

根本大塔

⬆根本大塔には、かつて空海が立体化を試みようとした胎蔵界マンダラがどこかに隠されているぞ。

燈籠堂

⬆根本大塔と同じく、金剛界マンダラが隠されている燈籠堂。２つのマンダラを集めよう。

日本の高野山では、２つのマンダラ図を集めることが主な目的となる。空海がかつてマンダラ立体化を行なおうとして失敗したこの地で、サドラーははたして何を知るのだろうか……。

金剛峯寺

⬆マンダラ立体化の謎を解く鍵は、すべてこの金剛峯寺の中にある。寺の中にほかの寺よりも一段と強い妖怪どもがはびこっているのも、怪しい。中はだいぶ広いうえ、似たような構造の部屋が続くから、惑わされないように注意しよう。ただし、根本大塔と燈籠堂のマンダラが必要だ。

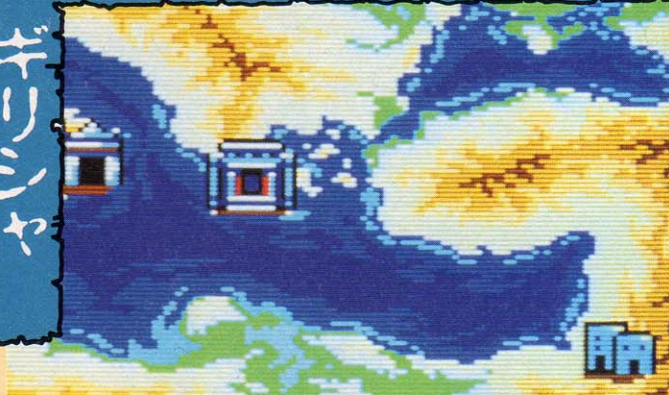
➡目的をはたした後、仁寛のもとに戻ってみると、大変なことが起きていた。何があったのか？

⬆空海が入滅したという、奥院の大師御廟。持経燈をもっていれば、空海の言葉を聞くことができる。しかし、またもやここでサドラーは、旅の始まりを知る。

⬆寺の内部は妖怪どもの巣になっていた。仁寛の力を借りて結界を解け！

ステージ５

時空を飛びこえ、物語は核心へ

ギリシャ

ギリシャで会うのは彼らだ

ピタゴラス

⬆誰もが知っている、古代の偉大な数学者。世界を救うため、石工ヒラムと手を組んでいる。もうひとつの顔を持つ。

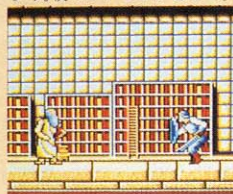
セメレ

⬆バッコス祭のための、いけにえにされてしまった娘さん。バッコスの神殿に捕らわれているから、助けてあげよう。

ソロモンの神殿

⬆なつかしいソロモンの神殿に帰ってきた。テンプル騎士団の人々もサドラーをあたたかく迎えてくれる。しかし、なにやら様子がおかしい。サドラーの仲間たちは無事でいるだろうか。ともかくユーグのいる至聖所まで行き、話をきいてみよう。

⬇バッコスの神殿の中には、研究熱心なピタゴラスが道に迷っていた。出口を教えてあげよう。後でいいことがあるぞ。

⬆神殿の奥の地下室には、奇妙な形をしたアカシアの木がある。入ろうとしたとき、仲間のスフラワルディが止めに来る。

エレウシス

⬆ソロモンの神殿の地下にある抜け穴を通ると、ここエレウシスにつく。ここではお祭りをしている最中で、男も女も裸で踊り狂っているという始末なのだ。娘を祭りのためにいけにえにされて悲しんでいる母親がいるから、話を聞いてあげること。

長い異国での旅を終え、なつかしいエルサレムの地に帰ったサドラー。だが、ソロモンの神殿にはアサシンの仲間たちの姿はなく、ユーグひとりしかいなかった。

ここでサドラーは悲しい事件をユーグから聞かされる。深い悲しみをこらえて、ユーグに連れられるまま至聖所の奥を抜けると、そこには見たこともない風景が広がっていた。なんと、時空を超えて紀元前600年前後、つまり1600年ほど昔のエルサレムに飛ばされていたのだった……。

また、当時建造中であったソロモンの神殿に関わっていた石工長ヒラムと、ユーグの顔がうりふたつ、というのも気になる。今まで謎だったユーグの正体が明らかになっていくのだ。そうそう、ここで意外な人物と再会できるぞ。

エグザイルII一口メモ
マギックは惜しみなく使え!

防御1

防御2

アクションシーンで、意外なほど使えるのがマギックという魔法のような存在だ。攻撃、防御、回復の3種があり、それぞれがレベルに応じて、3段階にパワーアップしてくれる。特に、防御はハデで威力もあるぞ。

最終面のステージ6は、前作でサドラーが2超大国の指導者を暗殺したあとの時代が舞台。

不思議議なことに指導者がいなくなっているにもかかわらず、世界は平和が保たれていた。巨大な何者かが、混乱のすきにすべての政治、経済機構を握ってしまったらしいのだ。そしてサドラーは自分が"選ばれしもの"、ということを知らされる。秘境、シッキムですべての謎がわかる日も近い。

クロトン

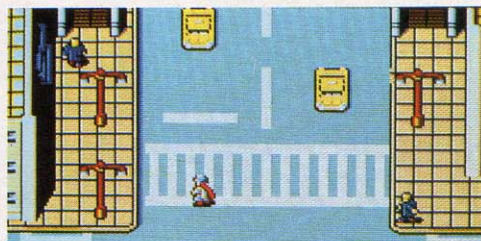
⬆南フランスにある都市クロトン。ここにはピタゴラスが開いた学園がある。彼は、ヒラムのことや、マンダラのことなど、いろんなことを知っているのだ。また、この場所には行けそうで行けないところがある。怪しいな、と思ったら調べてみよう。

マンハッタン

➡20世紀、ニューヨークのマンハッタンでは、指導者が暗殺されたためパニックになっていた。国家的機能は停止し、株価は大暴落。しかし、恐慌は世界的規模で起こっているのに、なぜか混乱が激しくならないらしい。誰かが世界を操っているようだ。また、武器やドラッグは今のうちに買っておこう。

⬆ニューヨークの移動には、地下鉄を利用する。

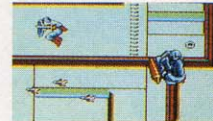
⬇最後のシーンは広いので、迷わないように。

⬅ヒラムがいなくなった理由は、アンティクトン神殿にいる3人の弟子が知っているらしい。彼らを探せ!

そしてすべての謎が解かれる

シッキム

⬆すべての謎の真実がわかるといわれるチョモランマの山奥にある秘境、シッキム。一見のどかに見えるこの村で、サドラーは最後の戦いにのぞむ。村人の話をよく聞いていれば、秘密の場所を探せるはずだ。装備もきちんと整えておこう。

ソロモンの神殿

⬆紀元前600年のときの、ソロモンの神殿。石工長のヒラムがいなくなって大騒ぎになっており、神殿の建設がストップした状況になっている。神殿入り口にはおびただしい血痕があるし、何かあったのだろうか。アサシンのメンバーもどこかにいるぞ。

⬆秘密の場所を捜し出すと、サドラーの仲間たちが彼の来るのを待っていた。でも、なんでみんながここにいるのだろうか? 地下に行けばその謎も解けるかも知れない……。

新九玉伝

個性的な登場人物やユニークな敵キャラ、８方向スクロールのスムーズな動きなど、魅力がいっぱいの『新九玉伝』。そこで、５番めの町ゴマニスまでの徹底解析をやってしまうぞ。

■テクノソフト
MSX2 2DD
7,800円

⬅2＋でプレイすれば、オープニングで自然画を見ることができる。このあとで、ストーリーが説明されていくのだ。

九玉の封印が破られた!!

九玉が封印されて数百年。ところが、何者かによって封印が破られ、人々の平和は乱されていた。平和を取り戻すためには、９つの玉すべてを探し出さなければならない。そして、９つの玉を全部集めると、きっと九玉の謎を解くことができるはずだ。

まずは、スタート地点であるイチダスの町から探索を始めよう。町の中で町人から情報を聞き出したり、何かをもらったりしながら町中を歩きまわったら、次の町へ。

町から町への道にも、たくさんの謎が隠されている。発見する物もいくつかあるので、見落とさないように気をつけて歩いていこう。

また、レベルを上げるためにも敵とは積極的に戦おう。初めのうちはHPが少ないので、敵を倒すごとに、HPが回復するまで１ヵ所で止まっていよう。そして、倒した敵が落としていく水晶を集め、町の中の宿屋でお金に換えてもらう。この地道な作業が、RPGには欠かせない要素のひとつだよね。

今、再びこの封印に魔の手が！

さて、集めるべき９つの玉には、それぞれに不思議な力が備わっている。手に入れる方法は、誰かにもらったり、お金で買ったりと、各玉によって違っているのだ。

イチダスの町

老婆にいんろうをもらって国王の城へ

恐ろしい妖怪たちから人々を救うために旅立ったキミが、最初に訪れる町が、このイチダスの町だ。町の人たちからいろいろな話を聞きながら、ドアの開いている部屋に入ろう。いくつかの家をめぐっていくうちに、老婆の家にたどり着く。老婆の話を聞いてあげると、最初のアイテムのいんろうがもらえるぞ。

さっそくそのいんろうを持って、国王の城へ行ってみると、九玉の封印を元に戻してほしいと頼まれる。そして、旅立ちの費用として1000Gをくれるので、町に戻って武器と防具を買いそろえ、ニラスの町へと出発だ。

町から外に一歩出ると、魔界から下りたった妖怪たちがうようよいて、次々と襲いかかってくる。装備の確認をしたら、どんどん敵にぶつかっていこう。

⬆ちょっと長いけど、話を聞いてあげよう。いんろうをもらったら、お城へ。

⬆いんろうを見せてお城に入り、国王に会おう。とても優しい王様なのだ。

武器と防具を買うのだ

国王にもらった1000Gを持って、武器屋と防具屋に行こう。武器屋では銅の杖を700Gで、防具屋では麻の服を300Gで売っている。武器と防具は、各町に１種類ずつしかないので、迷わなくてもすむぞ。

⬆売っているのは銅の杖だけ。とりあえず買っておこう。何もないよりはましだ。

⬆武器も防具も、買ったらすぐに装備しよう。装備しなければ、効果はないのだ。

レベルアップしながらニラスの町へ

敵をよけながらニラスの町へ行くこともできるが、そこはRPG、しっかりレベルを上げておかないと、あとがタイヘンなのだ。敵の端をかすめながらアタックしないと、受けるダメージが大きいので注意しよう。それから、こまめにセーブすることも忘れずにね。

ニラスの町

ソンネーンはどこに?

チンネーンの家に行くと、行方不明のソンネーンを探してくれと頼まれる。どうやら森の奥にいるらしい。ところで、町の中にはなぜか現在の時刻を教えてくれる人がいるのだ。

⬆いきなり、お願いいたしますと言われてしまった。ソンネーンはどこだ!?

♪森へ〜〜〜行き〜〜ましょ〜〜う♬

石が動いた

⬆おーっ、左から2番めの石が動いたぞ!! 動かし方は町の人から聞こう。

森の奥のダンジョンの手前には頑丈な壁があって、中に入れないようになっている。少し離れたところには、5つの石が意味ありげに並んでいる。町の人に聞いたヒントをもとに石を動かすと、壁がこわれてダンジョンの中に入れるようになるぞ。ちなみにダンジョン内は、HPが80以上ないとキツイかも。

ダンジョンへの入り口

⬆石を動かした後で、さっき通れなかった場所に行ってみると……ややっ!?

Boss

ひゃー、さすがにボスキャラは強い。ブーメラン状の飛び道具で攻撃してくる。これに当たるとどんどんHPが減ってしまうので、一度退却してHPを回復。ブーメランをうまくよけながら、再びアタックだ。どうにかボスキャラを倒すと、奥の扉が開いた。ここでは戦う前にしっかりセーブしたほうが無難だ。

⬆青いブーメランのようなものに当たってしまうと受けるダメージは大きい。

⬆敵の顔が丸く変わったときにアタックすれば、倒すことができるのだ。

ソンネーンを救出するのだぁ!!

扉の奥ではソンネーンが、救出されるのを待っていた。ほれほれ、助けてあげるよーん。

さて、再びダンジョンに戻り、森の出口付近まで来ると、入るときにはなかった細い道が……。おそるおそる行ってみると、なんとパワーリングを発見したぞ。

⬆あっ!! こーんなところにソンネーンが。誰に捕らわれていたのだろうか。

最初の玉を手に入れた

⬆これじゃどっちがチンネーンで、どっちがソンネーンかわからないよー。

ソンネーンを救い出して、再びチンネーンの家に行くと、助けてくれたお礼にと、最初の玉のカウンボールがもらえる。このカウンボールは、ニラスの町からサンタピアノの町へ行く途中で使う、重要なアイテムだ。

パワーリング発見!

⬅パワーリングは、サンタピアノの町に行ったときに必要になるアイテムだ。

サンタピアノの町へ

サンタピアノの町へ向かう道には、妙なやつが出没する。姿は人間のようで、スイスイ泳ぐように近づいてきて人の頭をぽかぽかなぐる。これがしつこい。あまり関わりあいにならないほうがいいぞ。

さて、順調に進んできたが、不意にHPが急激に減る毒の沼に足を踏み入れてしまった。そう、ここでさっき手に入れたアイテム、カウンボールを使うのだ。装備したら、いっきに走りぬけよう。

サンタピアノの町の入り口の北には、細い道がある。行ってみると宝箱があり、中にはふしぎ草が入っていた。じつは、これを持っているとある人から防具がもらえるのだ。大事にしようね。また、この細い道でも、行ったり来たりしていると何度でも敵が現われる。ここでしばらくレベルを上げながら、水晶を集めるのもいいだろう。

⬆もたもたしていると、すぐにHPがなくなってしまう。全速力で走りぬけろ!!

⬆最初は何に使うのかわからないふしぎ草。シリューダの町へ行けばわかるのだ。

サンタピアノの町 町長の娘がさらわれた

⬆町長のうしろには、トロフィーや必勝ダルマなどがこれ見よがしに置いてある。

ようやくサンタピアノの町に着いたところで、ためこんだ水晶を宿屋のおばさんにお金に換えてもらおう。

この町の人のうわさによると、町長の娘が何者かにさらわれたらしい。さっそく町長の家に行ってみると、たすきがけをした、顔のでかい町長が現われた。そして、娘のシーチャンを助けてくだされと頼まれてしまう。

町を北に出て、海岸線沿いに進むと、そこは魔界の入り口だった。さらに進むと広い場所があり、その奥に押しても開かない扉がある。パワーリングを装備して押し開けてみると、そこにシーチャンは捕らわれていた。

町に戻り、町長の家に行くとイクスボールがもらえる。これで画面上の敵を全滅できるのだ。

⬆シーチャン発見!! 助けてあげたのに、先に帰っていてくれとはひどいぞ。

⬆シーチャンを助けてあげたお礼に、2番めの玉イクスボールをもらえた。これはダンジョンの中で使うのに有効だ。

またしてもダンジョン

武器屋と防具屋で新しいアイテムを買いそろえたら、またしてもダンジョンの中へ。

このダンジョンは、広いうえに、似たような背景や出入り口が多く、自分がどこにいるのかわからなくなってしまうことがある。マップを作りながら進んだほうがいいだろう。

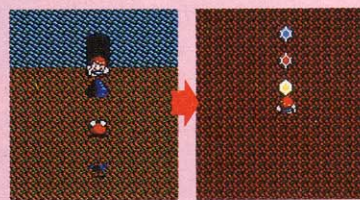
ダンジョンの中は、敵も多いがアイテムもたくさんある。まず初めに手に入るのが、セラミックハンマーだ。そして、クリスタルクロス。とどめにナメクジの化け物を倒すと、アームボールが待っているぞ。

⬆シリューダの町のダンジョンで、とても重要な役割を果たすアイテムだ。

⬆クリスタルクロスを手に入れた。これもシリューダの町で必要になる。

⬅右が武器屋、中央が防具屋、そして左がダンジョンへの入り口なのだ。

てっとりばやくクリスタルを集める

この入り口を出たり入ったりすると、敵がゾロゾロつながって何度でも出る。レベルアップ、水晶集めが、てっとりばやくできる場所なのだ。

敵を全滅

この部屋に入ったら、すぐにイクスボールで敵を全滅させよう。あとは、ゆっくり宝箱の中のアームボールを手に入れよう。

⬆ぎゃーっ、部屋の中は敵がいっぱい。中に入る前にイクスボールを装備する。

⬆部屋に入った瞬間にイクスボールを使えば、敵は一度に全滅してしまうぞ。

大ナメクジを倒せ

長かったダンジョン、あっちこっちと迷いながらも、ようやくたどり着いた不気味な部屋。ボスキャラの大ナメクジが出現した。こんなでかいやつに踏みつぶされたら、おしまいだ。

大きなものにも弱点はある。ナメクジには塩だ！ と思ったらそうではなくて、この場合は目。力をふりしぼって、ジャンプしよう。ほーら、ポイントさえつかんでしまえば、あとは簡単に倒すことができるのだ。

⬆さわるとヌルヌルしていそうで気持ち悪いけど、がまんして戦うのだ!!

アームボール

アームボールを手に入れたら、すぐ装備しよう。長いダンジョンを戻るときに有効な、遠くから敵を倒せる弾を撃てるぞ。スペースキーで撃ちながら進むのだ。

⬅⬆アームボールがあれば複雑なダンジョンの中でも、進みやすくなるのだ。

シリューダの町 金持ちおばさんと病人のいる町

この町に来て、ようやく旅の中盤にさしかかった。立体交差のダンジョンもひかえていて、ここは最大の難所といえるだろう。

町では、ヘンな金持ちおばさんが珍しい布を集めている。また、病人の家では、ふしぎ草と交換に絹の服が手に入るぞ。

問題は、ダンジョンだ。ここは、時間をかけて慎重に進んでいくしかないだろう。セラミックハンマーがようやく役に立つ。

⬆ヘンな趣味をもつ金持ちおばさんには、クリスタルクロスを見せるのだ。

⬆ふしぎ草によって、ひとりの命を救った。お礼に絹の服をもらっちゃったよー。

ふたたびダンジョンへ

⬆一軒屋の中に入ると、すぐ隣にダンジョンの入り口がある。

シリューダの町の南西にある一軒屋が、このダンジョンの入り口だ。入ってみると、おじいさんがいて、ダンジョンではセラミックハンマーが必要だと教えてくれる。しかし、ここが驚異の立体交差で、あっさり進むことができないのだ。ダンジョンに自信のない人は、入り口でセーブしておいたほうがいいね。

セラミックハンマーを装備したら、さっそく出発だ。岩があったら、スペースキーを押してたたき割ろう。じっとしていると敵が攻めてくるので、注意が必要だ。進むにつれ、宝箱のある場所が見えるがなかなかたどり着けない。ぐるぐる回っていたら、別の宝箱に行き着いて、なんとコオルゾーを手に入れた。このコオルゾーは、その名のとおり、何かを凍らせることができるアイテムなのだ。

再びぐるぐる進んでいくと、さっき見えていた宝箱にようやくたどり着き、タイトボールを発見。これによって、敵の動きを止めることができるぞ。

⬆ここでコオルゾーを発見。ゴマニスの町へ向かうまで大切に持っていよう。

⬆セラミックハンマーで石をたたき割りながら、どんどん進んでいこう。

⬆やっとたどり着いた宝箱。なーにが入っているのかなー。タイトボールだ。

ゴマニスの町へ

ペギモとの出会い

⬅敵かな？ と思って近づいてみたら、ひとりぼっちのペンギン、ペギモだったのだ!!

⬆コオルゾーは、ペギモの落とし物だったのである。ちゃんと返してあげようね。

シリューダの町の北東から、5番めの町ゴマニスへ向かう途中、湖に沿って歩いていると、ポツンと寂しく湖を見つめているペンギンに出会う。ペギモだ。話を聞けば、湖の水温が上がって困っているという。そこで、シリューダの町のダンジョンで手に入れた、コオルゾーをプレゼントしよう。

ペギモから、お礼にバリアボールがもらえるが、これは、シリューダの金持ちおばさんからクリスタルクロスと引き換えにもらった、ディックボールよりも防御力がある。しかし、MPが結構かかるので、時と場合を考えて使おう。

ペギモとお別れすると、すぐにゴマニスの町だ。この町には、伯爵の家や古美術商の家などがある。古美術商のところでは、唯一お金で手に入る玉、ライトボールが売られている。しかし、おそらく今の所持金では、とても買える額ではないだろう。そこで、水晶を稼ぎに、例の町長の娘を救出した場所に行ってみよう。しかし、水晶は255個までしか取れないので、こまめに宿屋で換金してもらおう。

ところで、伯爵にある物を見せると、とても欲しがる。断わると、どんどん売り値が上がるので何度も通っていると、しまいにはHPを吸われるうえに、ある物も取られてしまうので注意すること。

⬆要注意人物の伯爵だ。調子に乗って何度も行くと、本当に痛い目にあうぞ。

⬆ライトボールは欲しいけれど、こんなに高くちゃ買えないよー。安くしろー。

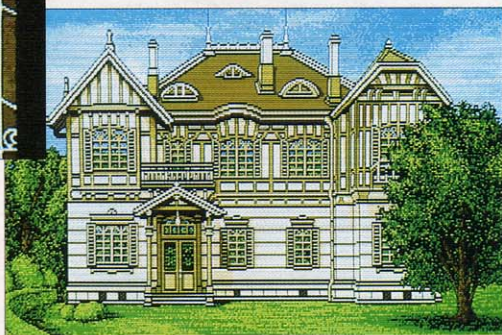
琥珀色の遺言

琥珀色に輝く洋館 真実を知る者は!?

私立探偵藤堂龍之介が疑惑の琥珀館に挑む

あくまで閉鎖的であった日本が、ようやく西洋文化を受け入れ始めた1920年代。ことに上流社会に属する者たちは、自分の地位や成功を誇示するために生活の西洋化を競った。華麗で壮大な西洋建築の大邸宅建造はその象徴でもあった。

そんな西洋館のひとつ〝琥珀館〞で、当主の影谷恍太郎が謎の死を遂げるという事件が起きた。どうやら恍太郎が毎朝お茶を飲む習慣を知る屋敷内部の何者かが、そのお茶に毒を投入したらしい。体面を重んじた執事の辰野は極秘の捜査をある私立探偵に依頼した。それが主人公の藤堂龍之介である。

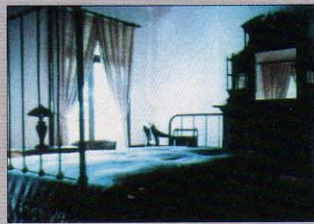
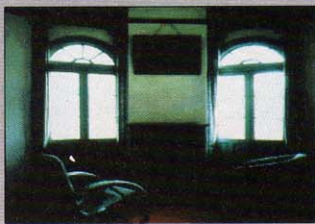
龍之介の経歴や容姿は先月号のニューソフトのページで紹介した。簡単にまとめてみると、裕福な華族出身で多才、しかも日本人離れしたかなりのハンサム。細かく説明し始めるとうらやましいほど良い要素だけがズラッと並ぶ。琥珀館には恍太郎の甥(おい)芳明の友人として迎えられる。実際2人は偶然にも友人であった。誠実で誰からも信用され愛されている芳明は、捜査の良き協力者として龍之介を助けてくれる。

ここで毒殺された恍太郎について簡単に説明しておこう。

幼くして、影谷家の養子として引き取られた恍太郎は、父幸之介の亡くなった跡を継ぎ当主となる。そしてすぐに財閥の娘千代を妻に迎える。千代の実家の援助によりアメリカに留学、帰国後に影谷貿易を設立した。しかし千代は28歳の若さで病死し、ルイと再婚。薬品の輸入を中心とする影谷貿易はといえば、戦争による軍事産業として成長し、その証として恍太郎は壮大な西洋館を築いた。そして悲運にも建築後10年目にしてその館の中庭で毒殺されたのである。

捜査はこの琥珀館の中だけで繰り広げられていく。しかし移動できる部屋は40近くもある。それにこの時代の典型的な大家族である影谷家一族に使用人や客人を合わせると総勢約30人が登場。しかも全員がいつも屋敷内にいるわけではなく、部屋を移動することも多い。廊下を歩いているということもあるので注意してほしい。

そんなわけで龍之介がこの不審な空気の漂う琥珀館に足を踏み入れたところからゲームはスタートする。龍之介に用意された部屋は2階の客用寝室。情報整理もできるこの部屋を拠点とし捜査にとりかかることにしよう。

とりあえず屋敷内を1周してみるのがおススメ。最初から全員には会えないし、あいさつ程度の会話しかできないが、2度目に会いに行く頃には事件や内部の人間について細かく質問できるコマンドが増え、少しずつ新しい人物も登場する。基本的にコマンド選択のみでゲームを進めるので総当たり戦という方法もあるが、館内1周の後は自分の推理に従って移動するのが本来の楽しみ方だ。

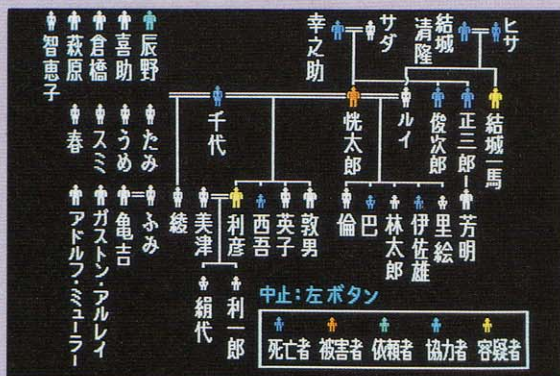
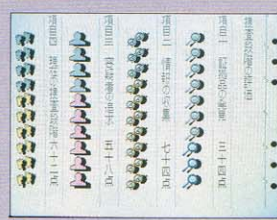
ゲームに使用する2枚のディスクのほかに、2＋専用自然画デモを集めた第3のディスクが付いている。ご覧のとおり、まさに大正ロマンといった画面で目を楽しませてくれる。

龍之介の部屋で情報の整理を!

龍之介のために用意された2階の客用寝室では、ゲームのセーブやロードのほかにも、いろいろと便利なことができるのだ。

まず、現代では考えられないような大家族の影谷家の家系図を見ることができる。言葉よりも図で見たほうがわかりやすい。

自分で発見したり、人から渡された証拠品の数々についてのデータも自然にメモされる。それと同様に容疑者の分析も大ざっぱにしてくれる。話をする相手の態度や反応を不審に思い、この人物は事件に関係があると龍之介が確信したときに容疑者となるわけである。聞き込みによる細かい情報は、付録の捜査手帳に書いておくこと。人によるコメントの違いなどがよくわかり、考えもまとまりやすくなる。

⬆新しい情報が入るたびに内容が書き加えられていく。わかりやすくて便利！

そして捜査の進行状況を表わすグラフももちろんあるのだ。自分に足りない要素もわかり、励みにもなる。バランスよく進めていきたいけれど、そううまくはいかないぞ。

⬇何かを隠している容疑者たち。真実を自白するまで問い続けよう。

⬆聞き込みの嵐にもかかわらずこの結果。解決への道のりは長そうだ。

あまりに広い琥珀館 とにかく全室をまわれ

では琥珀館内の部屋と登場人物を紹介しよう。まずは迷子になりそうなほど広い1階から。

第1の協力者となる芳明はいつも書斎にいる。そして家庭教師の部屋を念のためガサゴソと調べているところへ美しい早乙女智恵子が登場。少々バツの悪い出会いではあったが、どうも龍之介は智恵子に魅せられてしまったらしい。後に彼女は第2の協力者となる。

部屋を調べているところへ本人が登場するというのは、書生の萩原や庭番の喜助も同様だ。萩原はこのごろ食欲が減退するほど何か悩んでいるらしい。喜助はとにかく頑固なおじいさんだが根は正直で優しい人物。子供たちからもたいへん好かれている。

その喜助の孫ふみとその夫で琥珀館のコックをしている亀吉は厨房にいる。夫婦仲がとても良く、亀吉の作るフランス料理の評判もなかなかのものだ。

小食堂には女中のスミと運転手の倉橋がいる。スミはおしゃべりと言われるだけあって聞いてもいないことまでよく話すので情報が得やすい。表面では媚を売っているが腹の中では何を考えているのかわからないのが倉橋だ。倉橋がこの小食堂にいるうちに駐車場の車の中を調べておこう。

亡き悦太郎の妻ルイに会うには悦太郎夫婦の部屋の隣に控える部屋へ行こう。後妻ということもあって今まで心労が絶えなかった。そんな過去が疲れきった表情からもうかがえる。

ルイの実兄でこの屋敷をたびたび訪れる結城一馬は応接室にいる。いつも酒を飲み身勝手なふるまいをするこの男は、誰からも嫌われており、ルイも困り果てている。

執事の部屋には捜査の依頼者辰野がいる。自分で依頼したというのにあまり協力的ではなく態度も冷淡なのはなぜなのだろうか。

しばらくすると、家を出たままだった影谷家三男の敦男が2人の外国人、アドルフとガストンを連れて屋敷へ戻ってくる。一体何の目的があるのだろうか。

綿密な聞き込みを!

質問するコマンドの数はかなり多いが、手を抜くと先に進めなくなる。特に人が部屋を移動したときには注意が必要。新しい情報を得る確率が高いのだ。あやふやな返答をされたコマンドは会うたびに聞いてみよう。

発見のようすを聞き出せ

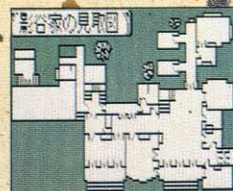
悦太郎殺害事件の第1発見者は絹代。中庭の噴水の向こう側に倒れている悦太郎の姿を見つけた絹代は、あまりの恐ろしさに声を発することすらできず、ただその場に立ちすくんでいただけであった。

そこをたまたま通りかかった里絵の叫び声によって、悦太郎の死を屋敷内に知らせたのである。その声を聞きつけて最初にかけつけたのは執事の辰野であった。

ここには、
殺意が棲んでいる。

琥珀館１階

↑捜査を依頼した執事の辰野。いつも眼鏡の奥からジロリとにらんでる。

↑夫の事件について悲しく話す恍太郎の妻ルイ。様子が少しおかしい。

↑龍之介の言葉に心を動かされたのか、少しずつ変化する智恵子なのだ。

↑運転手の倉橋と女中のスミ。倉橋の言葉はどうも調子が良すぎる。

↑書生の萩原にとって恍太郎は理想の人であり目標であるという。

↑コックの亀吉と妻のふみ。フランス料理の名前が次々ととび出す。

↑自分の協力者であるとわかっていると、なにかと立ち寄ってしまうのだ。頑固な喜助や大人嫌いの林太郎からも信用され、好かれている芳明。温厚な性格の持ち主。

↑結城一馬は容疑者の中でも特に怪しい人物として調べていたのだが。

↑突然２人の外人客を連れて帰ってきた敦男。借金をしているらしい。

↑怒ったように話すというよりあまり話してくれないのだ、この喜助は。

↑敦男の客人、アドルフとガストン。龍之介の発音の良さに驚いている。

嘘でかためた大人と純粋で正直な子供たち

さて、次に琥珀館の２階へ移ることにしよう。

恍太郎の長男、利彦夫婦の部屋の隣の部屋にはその妻美津が蒼白い顔をして立っている。話をしているうちに突然利彦が登場する。利彦は影谷貿易の専務だが、恍太郎亡き今、自らの手で会社を動かしているので多忙の身である。

利彦夫婦の長女絹代は、まだ子供ではあるがしっかりしていて気品があり、いかにも育ちの良いお嬢さんといった女の子だ。自分の部屋でツンとすましているが、決していじわるなわけではない。

その弟利一郎と影谷家四男の林太郎は同じ部屋を使っている。利一郎は体が弱く元気がない。林太郎はものごとをはっきり言い切る性格で、嘘ばかりつく大人を嫌っている。映画に興味があるらしい。

影谷家の長女綾は30代も半ばを過ぎているがまだ独身で過ごしている。彼女もまた五女の里絵と部屋を共有している。里絵は絹代と仲良しだが性格は反対で、とても明かるく空想好きな女の子だ。

そんな恵まれた女の子たちと年こそ近いものの女中として働く清水春に最初に会えるのは勉強室である。女中部屋もあるが、そこにはなぜか利一郎に特別優しい女中平野うめがいる。

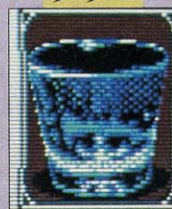
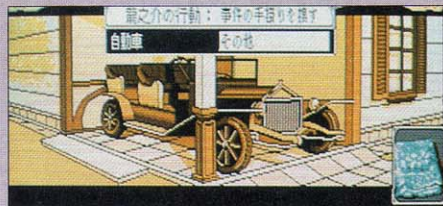
恍太郎の母であるサダにはそう簡単には会えない。サダの部屋の隣にいる女中頭の今井タミがその場所から移動するのを待つしかないのである。サダやタミは西洋化された生活を嫌っており、部屋も和室になっている。

まだあるぞ、証拠品！

証拠品には自らの手で探し出した物と人から渡された物の２種類がある。前者の場合探すことができるのは誰もいない部屋に限るので、誰かが移動したスキにその部屋を調べると証拠品を発見できることがある。見つけたらとにかく全員に見せてまわること。相手の反応もよく観察しよう。

←最初の証拠品、レースのハンカチはこの場所で発見できるぞ

←芳明が発見した恍太郎の手帳。中には何が書かれているのだろう。

←ある場所に落ちていた手袋。誰のものであるか聞いてまわろう

↑何者かがこの屋敷内に持ち込んだウイスキーグラス。

第一発見者の絹代は14歳になる。自分では一人前のレディーのつもり。

いつも明るい里絵とプライドが高そうな綾。2人でこの部屋は狭そう。

恍太郎の長男利彦とその妻美津。2人の仲は冷めているという話もあるが実際はどうなのか？　子供たちが寂しがっていることには全然気付いていないのだろうか。

難しい年頃の林太郎と病弱な利一郎。子供は子供なりに悩んでいる。

目が不自由な恍太郎の母サダ。あまり人に会うこともないらしい。

自分はどうでもいいから小さな弟や妹だけは学校にやりたいという春。

女中頭のタミがこの部屋にいる限り奥の部屋にいるサダには会えない。

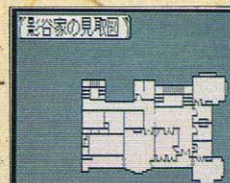
うめが利一郎にだけ優しく接するのには理由があるのだろうか。

物置の中は細かい物でいっぱい。時間をおいて何度か調べてみよう。

琥珀館2階

部屋にいない人と廊下で会うこともたびたびあるので注意すること。

人の去った縁側に証拠品が落ちていることも。注意して探そう。

1920 SERIES

人の感情を読みとれば おもしろさも倍増する

聞き込みを続けていくうちに、証言の食い違いの多さが目立ってくる。ある特定の人物の評判が賛否両論などというのは人間の感情によるものだから仕方ないとしても、ひとつの事実に対してもうひとつの証言が出てくることもある。でも先を急がずにじっくりと、小説を読むようにプレイしてほしい。

いろいろな人から渡された12枚の西洋骨牌(タロットカード)は、直接捜査に関係ないからといってただ持って歩いていても無意味。誰がどの西洋骨牌を所持していたかをメモし、その西洋骨牌が本人の人生をどう暗示しているのかを確かめるとストーリーにも深みがでてくる。

協力者たち

スタート時から惜しみない協力をしてくれるのが芳明。書斎にいるので各西洋骨牌の意味を調べてくれるし、証拠品のいくつかも分析してくれる。

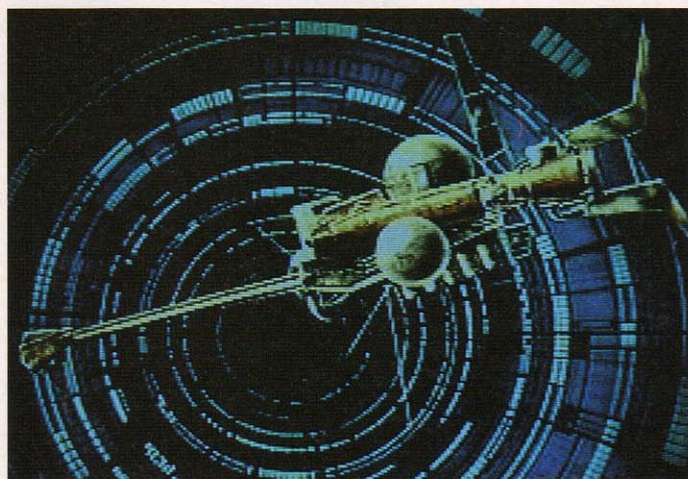
家庭教師の智恵子は登場人物、特に容疑者に関する助言を与えてくれる。智恵子と話していて、いよいよコイツは怪しいとなると問いつめることができるようになる。彼女の変化にも注目！

一馬までが毒殺された！

この一馬殺害がきっかけで、龍之介が私立探偵であることが屋敷内に広まってしまった。いよいよ本格的な捜査のスタートだ！

容疑者として数名の名前も挙がり、事件は解決に向かって前進を始めたかのように見えた。しかし、そんな矢先にこの琥珀館で第2の殺人が！　しかも被害者は最も有力な容疑者の結城一馬だというのだ！

誰かが嘘をついている。

あるいは、誰もが。

S.F. ANIMATION ADVENTURE

PSY-O-BLADE

――サイオブレード――

ついに発売されたSFアドベンチャー『サイオブレード』。2人の主人公、キースとヒューイはどんな活躍をしてくれるのか。今月は行きづまっているキミたちに捧げる、徹底解析なのだ。さて、彼らを待ち受けるものは何か？

■T&Eソフト　MSX2　8,800円（2DD）

まずは船内の探索から

ときは21世紀後半。史上初の恒星間有人探査機〝セプテミウス2〟はへび使い座バーナード星系での任務を終え、地球への帰途についた。

しかしその途中、セプテミウス2はメインコンピュータ〝ラクーン〟の不可解なメッセージを最後に通信を絶ってしまった……。

この事態に対し、地球側は救命艇〝キャサワリー〟を派遣することに決定。プレイヤーはクルーのひとりである主人公キース・マクダネルとなって、セプテミウス2に起きた事故の原因を探るのが目的だ。

まず最初にやらなければいけないのは、船内の調査だ。仲間から聞いた状況をまとめてみると、セプテミウス2の乗組員でコールドスリープ状態であったドナン夫妻は無事らしい。ただ、事故のカギを握っているラクーンとのコンタクトがまったくとれないそうなのだ。それに、エレベーターが4階より下に下りないのも気になる点だ……。

ひと通りまわったら、コックピットにいるロバートに報告しに行こう。適切な指示をもらえるはずだぞ。

任務の途中、B.N.Pと書かれた光ディスクを発見した。うーん、何かありそう。

⬆セプテミウス2のコックピットと比べると、いくぶん狭いようだ。

⬆光ディスクが収まっているコンピュータが置いてある部屋だ。

⬆ジミー・柴垣が使っていた医務室。奥にカプセルベッドがある。

⬆キャサワリーとセプテミウス2をつなぐエアロックなのだ。

⬅宇宙編のヒロインといえる彼女は、ラクーンの設計にも参加したほどの才女なのだ。

⬅化学分析学者の24歳。フェミニンとともに情報分析を行なうため、特別に選ばれた。

⬅マークと同じ化学分析学者、25歳。知性あふれる美人、と言えよう。美人はいいね。

⬅医学博士で合衆国国立医療センター宇宙病理学研究所に勤務。その道では有名だそうだ。

⬇外をのぞくと……あっ！博士が連れ去られてしまう！

あっ博士だーっ!!

同じころ、地上のほうではもうひとりの主人公、ヒューイ・マークフィールドがラクーンの設計者であるシュルツ博士を救出するため、カリブ海の小島、サウスハチェット島に潜入していた。

でも、相棒のルイスと会ったその後に、2人はすぐ敵に見つかり捕らえられてしまい、そのうえ敵に拷問されてキースは任務の目的をはいてしまう。チト情けない。

とにかく、ここは独房を脱出することが先決だ。独房の中にあるものはみなガタがきているようだから、根気よく調べれば道が開けると思う。そうそう、博士が乗った車のナンバーは見るように！

⬅拷問に耐えられず、ヒューイは任務をもらしてしまう。

独房からの脱出が先決

⬆通路側。ドアの電子ロックをどうにかしてはずしたいんだけど……。

⬆こちらは外側。鉄格子をのぞくと敵の情報が聞ける、かも知れない。

⬆脱出成功！ 運よく、見張りも寝ているようだ。今がチャンス！

独房を何とか脱出できたのはいいものの、まだここは敵のまっただなか。仲間のルイスも助けなければならないし、博士の居場所も探さなければいけない。さいわい見張りの兵士がぐっすり寝こんでいるので、このすきに鉄格子の外にある合鍵を取ってしまおう。

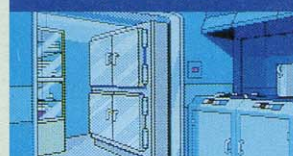
え、手が届かないって？ ほら、手の代わりになるものがあったでしょ？ 合鍵さえ取ればルイスとはすぐ会えるはずだ。

軍事基地の内部はそう広くない。入れる部屋から入ってあたりを調べてみれば、どんどん先へ進めるはずだ。たとえば右下の写真の部屋はシャワー室（！）なんだけど、よーく調べてみると重要なモノを見つけることができるはずだ(女のコを調べるのでは♡ と思った人。そんなコマンドはない。反省しなさい)。保管室のロックを外せたら、脱出は間近だ。がんばれ！

あと、㊙情報。仮眠室の女兵士は来るたびに寝ぞうが変わります。T&Eさん、ナイス！

食堂

⬆食堂には、さして秘密はない。この奥の部屋が怪しいのです。

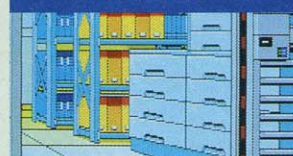
調理室

⬆一見、何もないように見える部屋だが、最後のほうで重要になる。

仮眠室(男)

⬆男兵士が寝ている。やらし一本なんかも置いてあったりする。

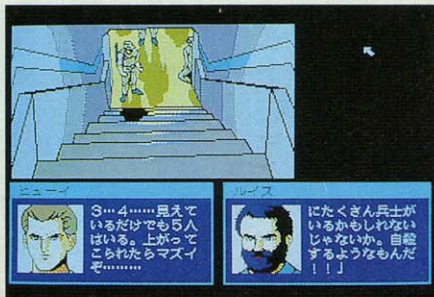
尋問室

⬆東側の軍事基地の情報が引き出せるコンピュータがあるぞ。

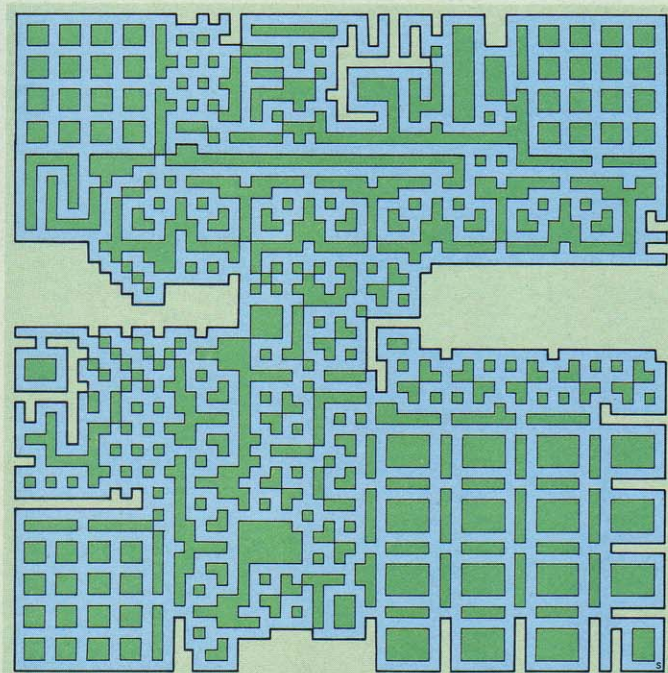
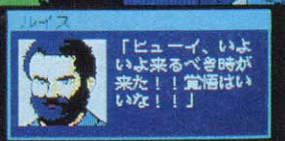
保管室

⬆ヒューイたちの武器がしまわれている。ぜひ取り返しておこう。

仮眠室(女)

⬆おおおっ！ 美人の女兵士の寝姿じゃあーりませんかっ。合格。

東側の軍事基地内だ

シュルツ博士の救出作戦だ！

保管室で手に入れたパスワードを端末に打ち込むと、軍のコンピュータ端末が使えるようになる。博士が連れ去られたときの車の特徴さえ覚えていれば、博士の居場所がたちどころにわかるというシロモノだ(ここで注意をひとつ。独房にいたときに車のナンバーを見ていないと、先に進めないぞ)。

さあ、ここまでくれば地上編もあとわずか。博士を救出するのみだ。今回は特別にマップ付きだ！

➡手に入れたパスワードで軍のコンピュータから博士の居場所をつきとめよう。

⬆ついに決戦の時が来た！ヒューイは博士を救出するために立ちあがるのだ。

⬆博士が軟禁されている基地に着いたヒューイとルイス。

⬆3D画面のアクションシーン。敵の攻撃にはすばやく対処しよう。

⬇基地を抜け出した2人はさっそく博士のもとに向かった。

謎の男がキースに迫る！

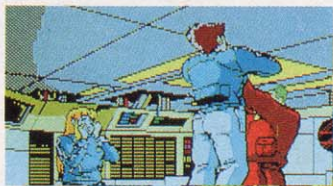
さて、宇宙では船外を探査中のマイケルがアクシデントに遭ったため、キースたちは大騒ぎ。

マイケルのことといい、今だにラクーンにアクセスができないことといい、何か不吉な予感がする。

と、そのとき、「キャアアア！」あれはフェミニンの悲鳴ではないか！　確か彼女はマークと一緒にいたと思うんだけど……。急いで資料室に行ってみると、げげげっ、2人が何者かにやられているじゃないかっ！　息も絶えだえのフェミニンに聞いてみると、どうやらB.N.P.=バイオ・ノーツ・プロジェクト、つまり生体人間に関することが書かれた光ディスクを調べている途中に襲われたらしい。

と思う間もなく、キースに襲いかかってきた男は……アーサー!?

⬆人間技とは思えない力で引き裂かれたフェミニンの服。いったい誰が？

⬆と、そのときキースを何者かが襲う！

⬅信じられない怪力の持ち主に、キースはなすすべもない。絶体絶命！

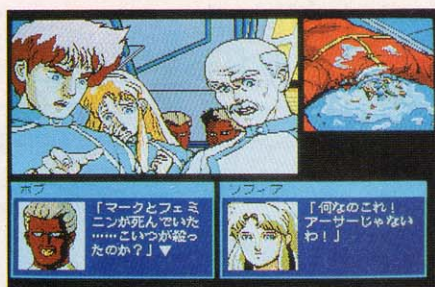
➡助けにきたボブとロバートも太刀打ちできない。

次第に明かされる謎

驚いたことに、アーサーは銃で撃たれても倒れるどころか平然としながらドアをこじ開け、キースたちに迫ってきた。絶体絶命！

そこへタイミングよくドクターが駆けつけてきてくれた。おかげで何とかアーサーを倒すことができたのだが……アーサーはじつは、アンドロイドだったのだ！　どうやら、B.N.P.に関する情報を知ったためにフェミニンたちは襲われたらしい。また、アーサーの連れであるジーンもアンドロイドの可能性が強いことになる……。

それに、このアンドロイドの真の目的は何なのであろうか。謎だ。

⬆アーサーめがけて銃を撃つが……き、効いていない。

アーサーはバイオ・ノーツだった！

⬇緊急事態発生！　一刻も早くラクーンとコンタクトをとらなければ！

⬆ラクーンの神経細胞素子は、ヒトのそれをはるかに超えているほど異常増殖していたのだった。

➡「サイ・オ・ブレード……」この博士の言葉ですべての謎が解かれるはずだ。

⬆ジーン・ドナンを蘇生中のDr.柴垣。彼女は無事だ。

⬆ラクーンとアクセスできるカギは〝音楽〟にあるぞ！

地上編でシュルツ博士が救出されたころ、宇宙ではラクーンにアクセスを試みていたソフィアが、重大な発見をしていた。ニューロコンピュータであるラクーンには神経細胞素子が200億近くあるというのだ。ヒトの神経細胞が140億ほどだから、この増え方はどう考えても正常じゃない。どうやら異常な細胞素子がラクーンをむしばんでいるようなのだ。地上にいる博士にこのことを報告すれば、助けになってくれるかもしれない。

➡とつじょ現われる彼女の正体は何なのか？

⬆そして感動のエンディングを見るのは誰なのか？　最後は自力でやってみてね。

そしてようやくここで、タイトルの『サイオブレード』の意味が明らかにされる。サイキック・オフェンシブ・セル・ブレード＝心理層攻撃細胞。どうやらこれにラクーンとアクセスできなかった秘密が隠されているようなのだが……。

また、博士から〝メロディーモジュール〟というアイテムが送られてくると思う。これは博士とラクーンだけが知っている秘密回線を開くもので、このゲームのパッケージにも付属されている最重要のアイテム。これがないとこれ以上先に進めなくなってしまうから、そのつもりでいるように。

回線を開くには、ラクーンが出す音楽をメロディーモジュールの中から曲名を探し当て、正しい入力を３回行なわなければならない。一回でも間違うとやり直しになるので、確実に答えていこう。

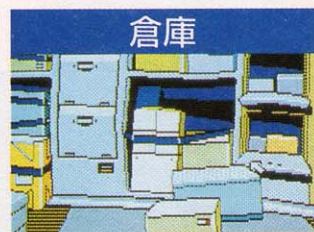
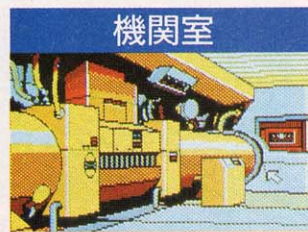
ラクーンとアクセスできたなら、この後の展開がぐっと楽になるぞ。最後に待ち受けるものは何か!?

ラクーンとのコンタクト

⬆メインコンピュータ〝ラクーン〟。セプテミウス２に隠された恐ろしい秘密を知ることができる。もしコンタクトできたなら開けるところはすべて開いておこう。

倉庫

⬆いろんなものが散らばっているので、ちょくちょく足を運ぶことだろう。

機関室

⬆セプテミウス２の心臓部ともいえるのがここ。近寄らないほうがいいかも。

今夜も朝まで

Powerful まあじゃん2

■デービーソフト　MSX2　7,800円（2DD）

かつて、これほどまでに豊富な内容をもった麻雀ソフトがあっただろーか？　すごろく風のものあり、カワイイ絵合わせ風のものあり、デヘヘでムフフのものあり……。あ、マジメなのもあった。そんじゃ、ひとつずつ紹介しましょ。

4つのモードがアナタを悩殺！さあプレイだ

麻雀というものは、本質的には4人で楽しむためのゲームである。なぜ4人なのか？　と言われても、昔からそー決まっちゃってるんだからしかたがない。メンツが足りないから、とか言って、強引に3人で雀卓を囲んだことがある人も多いだろうが、そんなときには、たいがい場は盛り上がらず、後に虚無感ともの足りなさが残ってしまうだけであろう。

が、実際のところ、メンツを4人集める、というのはけっこう大変だったりする。そんなときに登場してくれるのが、コンピュータ麻雀ソフトなのである。

コンピュータちゃんは、文句のひとつも言わずに3人分の対戦相手の役を務めてくれる。いくら負けよーが、周りに当たりちらしたり、泣きわめいたり、なんてことはしない。勝ったときも実に紳士的で、人の寒いフトコロに無理やり手をつっこんでくるよーなアコギなまねはしないのである。

が、しかし、である。しょせん、コンピュータちゃんはコンピュータでしかない。彼（？）に人間の代役をまかせてしまう、というのはちょっと荷が重い。プレイしている人間のほうも、彼女がいないからといって、リカちゃん人形とお話をするような（ゲ、そんなヤツいるのか？）、暗さと悲しさがある。

そんなことではあまりにも情けない。不気味ですらある。

では、どーすればよいのか？

結論を言うと、コンピュータちゃんを人間の代わりとしてとらえてはいけないのである。もっと能動的にならなければいけない。コンピュータ相手でも遊べる、というのではなく、コンピュータちゃんが相手だからオモシロイ、そーゆー要素が大切なのである。

となれば、必然的に、ソフトウエアのほうにも矛先が向いてくる。つまり、ソフトウエア自体が、なんらかの代償としてではなく、コンピュータならでは、というところを持っていることが必要となってくるのである。

そんなわけで、長～い前フリをして恐縮だが、『パワフルまあじゃん2』の徹底解析に入りましょう。要は、このソフトは非常によく工夫されていてオモシロイ、と言いたかったわけなんですよ、ハイ。

これがウワサの顔面登録！

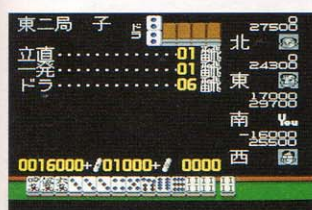
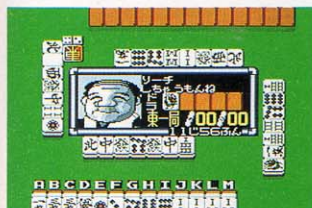
まず意表をつかれるのが、この顔面登録モードである。なぜ麻雀ソフトにこんなモードがあるのか？　と考えると不思議だが、この必然性のなさが逆にいえばこのソフトの魅力なのである。

これは、顔を目、鼻、口など6つのパーツに分けて、それぞれの組み合わせによってオリジナルの顔面を作るしくみになっている。各パーツは9種類ずつ用意されているので、その組み合わせパターンは約53万通りにも及ぶのだ。右の8人の顔はその作品例（？）。53万もの組み合わせのうちの、ほんの一部にすぎない。でも、いろんな顔が作れることがわかるでしょ？　そう、文句なしに楽しいのだ。各パーツの種類をもうすこし増やせば、パーティー用ゲームとして商品化しても十分に通用しそうですね、これは。

⬅顔面登録はこーんな感じで行なわれる。お気に入りの顔を作るには時間がかかりそう。

ノーマルまあじゃん EXCELLENT

オジサン相手に遊びましょ

その名のとおり、4つのモードのなかで一番まともな4人打ち麻雀。ルールも一般的なものを採用しているので、とくに不自然な点は感じられない。

でも、登場してくる対戦相手がちょっと変わっている。みんな、背中に哀愁を漂わせている中年サラリーマンなのだ。これまでずっと仕事に追いまわされて、ろくに家庭をかえりみることがなかった中年のお父さん。たまの休みも、家でゴロ寝をするばかり。当然のごとく、家族には相手にされずに、粗大ゴミ扱いを受けてしまう。悲しいかな娯楽と言えば同年配の仲間と雀荘へ行って、グチをこぼしながら卓を囲むことぐらい。そんな自分になさけなさを感じつつも、今日もなじみの店へと足を運ぶのであった……。

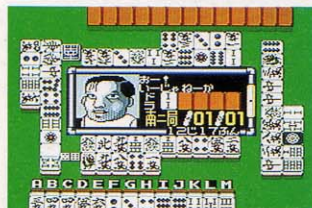
⬆ゲーム自体は、とってもオーソドックスな4人打ち麻雀になっているのだ。

そんな、物悲しい設定のもとで行なわれるんだけど、実際のゲーム展開のほうは明かるくって楽しい。対戦相手の3人のおじさんたちのメッセージも、けっこう凝っているのだ。

とくに驚かされるのが、ツモする人に合わせて背景がスクロールしてくれる点。雀荘の部屋の構造がよくわかっておもしろいぞ。

そうそう、対戦相手の3人のなかには、ときどき出張などで席をはずす人がいる。そんなときには、ロボットの"マジャボットA-3"が代役を務めてくれるのだ。それにしても、なぜロボットにやらせるのだろうか。しょせん、サラリーマンは企業のロボットでしかない、ということなのかな？

⬆不動産の店長の木下さん。豪快な性格の彼は、高い手ばかりねらってくる。

⬆いかにも気が弱そうな鈴木さん。安めの手でチョコチョコあがってくるのだ。

⬆山田さんは床屋の店長。ダマテンが多く、しかもあまり振りこまない。

⬆はい、半荘終了です。おじさまがた、どうもお疲れさまでした。またやろうね。

今日の運勢占います

⬆占いモードだけでも売ってほしいなっ。え、売らない？　と超古典的ギャグを一発。

さあ、ゲームを始めよう！　おっと、その前に、このモードでは対戦当日のギャンブル運、健康運、愛情運を占ってくれます。この心づかい、いいですねえ。見習いたいものです。だけど、この占いがなんの役に立つんだろーか？　まあいいか、そんなこと。

ぽこまあじゃん フェステバァ

ぽこまあじゃんは、かわいい木の人形の"うってい・ぽこ"と、ぽこの住む村の人々が、村のお祭りである麻雀風絵合わせゲームのトーナメント大会を競う、という設定になっている。

トーナメントに参加するのは、プレイヤーのキミを含めて8人。もしこの大会に優勝できれば村一番のスターになれる、というわけで、参加者はみんな闘志を燃やしているのだ。

試合は3回勝負で行なわれ、3ラウンド目が終了した後に、点数の高いほうが次の試合に勝ち進めるようになっている。そして、優勝すると、ぽこのかわいいデモを見ることができるぞ。

⬆ルールはとっても簡単。絵もカワイイので、初心者でも楽しめますよっ。

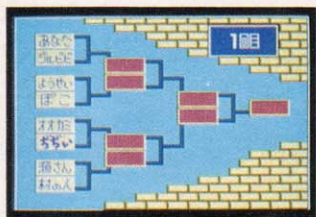
パンパカパーン！　今日は村をあげてのお祭りの日なのです。ここで行なわれるのは絵合わせ風のぽこ麻雀大会！　もしこの大会で優勝することができれば、村一番の人気者！　あこがれのスターになれちゃうのです。でも、村の人々はみんな強くって……。というわけで、村の英雄の座を賭けた戦いが始まるのです。

村をあげての絵合わせ大会

それでは、ぽこまあじゃんのルールを説明しよう。

試合は、１対１で行なわれる。１人に８枚ずつパイがくばられ、１枚引いてはいらないパイを捨てる、をくり返して、３枚ずつ３つの組を先に作ったほうが勝ちとなる。非常に簡単な内容だ。

３枚の組の作りかたは、麻雀でいう順子のように同じマークで色の違う３種のパイをそろえる方法と、刻子のように同じマークで同じ色のパイをそろえる方法の、どちらでもよい。また、パイの組み合わせによっていろんな役があるけれども、とくに役がなくてもあがれるようになっている。

単純なルールで、しかもグラフィックがかわいいので、麻雀をあまりよく知らない人でも十分に楽しめそう。みんなでワイワイさわぎながらプレイしようね。

⬆大会は、８人の出場者によるトーナメント方式で行なわれるのです。

⬆８枚の配牌から、麻雀でいう順子や刻子のようなものを作っていくのだ。

村人さんのご紹介ですよ

⬆村のおじいさんが精魂をこめて作ったお人形さん。強運の持ち主。

⬆村でも評判のカワイイ彼女。賭けごとには慣れていないそうです。

⬆間の抜けた顔をしてるけど、ときどき動物的なカンであがることも。

⬆鏡の国の大王様。とっても強い。神秘の力なるものを持っているとか。

さすらいまあじゃん THE WORLD

世界の強豪雀士がお相手

⬆世界各国を麻雀しながら旅行する、夢のような設定だ。

きみは日本全国を制覇した一流雀士。ある日、全国の強豪雀士たちが何者かに次々と襲われるという事件が発生した。キミは事件の真相の究明と、被害者たちが残した『世界雀士』という言葉の意味を探るために、ひとり旅立ったのであった……。

な～んてシリアスな感じのストーリーがついているんだけど、ひとたびゲームが始まってしまえばそんなことは忘れてしまうくらいハチャメチャ（死語）な麻雀の旅が展開されるのだ。

ゲームはすごろく形式で、サイコロを振って出た目によって進んでいく。途中には楽しいイベントがたくさんそろっている。ギャンブルのマスでは、牌をめくっていくロシアンルーレットや、麻雀牌を使った競馬、わけのわからない問題が出てくるボケクイズの３種類あり、それぞれ当たるとお金が増えるようになっている。また、ザコのマスではザコ敵と対局しなければならない。そして、ナゾのマスではレベルアップというRPGみたいな要素があったりするのだ。

一番左のマスまで進むと、いよいよボス敵との対戦だ。ボス敵は全12人。ひとり倒すごとに世界雀士に関する情報が得られ、次のマップに進めるようになるぞ。さあ、キミは世界雀士の謎を解き明かして、彼を倒すことができるであろうか？

⬆セーブ機能がついているので、途中からのプレイも可能になっている。

⬆麻雀以外のギャンブルも盛りだくさん。写真は麻雀牌のロシアンルーレットです。

⬆敵の雀士は実力派ぞろい。目指す世界雀士への道はとても険しくて遠いのだ。

私がお相手いたします

⬆台湾代表のキムキムは、行方不明の兄を探しているのだ。

⬆シドニーのパティ。麻雀が恋人という28歳の独身女性。

エキサイトまあじゃん
お姉さん組

アナタにだけ見せてあげる

さあ、いよいよみなさんお待ちかねのエキサイトまあじゃんの紹介です。みなさんのご期待に応えるために、4つのモードのなかで一番大きなスペースを取って紹介することにしましょう。

登場するギャルはなんと全部で10人！ モデルさんあり、女子大生あり、外人さんありと、欲張りなアナタでも質量ともに満足すること間違いなしなのだ。

ゲームセンターの麻雀とはちょっと違っていて、実際に対局をする相手は夏美さんただひとり。そのかわり、対戦前にアナタのお好みの女の子を選んで、夏美さんに勝つたびにその女の子の悩ましげなポーズを拝むことができるようになっている。

でも、普通にプレイしているだけでは絶対に姿を見せてくれない人が2人だけいる。ひとりは夏美さん。そしてもうひとりは素姓のわからないシークレットギャル。彼女たちのデモを見るためには、ほかの8人の女の子から秘密の暗号を聞き出さなければならないのだ。う～ん、これは大変。でも、こんな苦労ならかまわないかな？

このエキサイトまあじゃんだけにある機能として、〝パワフルヅモ〟というのがある。ツモのとき、スペースキーを特定のタイミングで離すと、いいツモがくる確率がグンとはね上がるのだ。これを使わない手はないね。

キミのやる気をそがないために、今回はエッチな写真はひとつも載せていない。大事なところは、絶対に自分の目で確かめようね。

秘密の暗号を知るためには、女の子全員を脱がさなければならない。ああ楽し。

夏美ちゃんは、調子に乗りだすとメチャクチャ強くなる。だから、先手必勝！

対戦相手は夏美ちゃん

彼女こそ、このエキサイト麻雀で対戦相手の役を一手に引き受けてくれる五十嵐夏美ちゃんです。

彼女は22歳のコンパニオン。華やかそうに見える仕事だけどけっこう大変なのよ、と言ってます。

夏美ちゃんのデモを見るためには、ほかの8人の女の子から暗号を聞き出すことが必要。これは苦労しそうですね。

私のハートに火をつけて

小沢美樹
19歳のフリーター。プロダクションからの誘いを、束縛はイヤと断わっている。

トレイシィ
花のニューヨーカーの彼女。日本へはモデルの仕事でたびたび来るそーです。

藤岡晶子
ケーハクな女が嫌いという彼女は20歳のフリーター。優しい男性を募集中です。

中村陽子
旅行やドライブが大好きという行動的な彼女は、20歳の短大生なんだって。

木内朋子
出版関係に勤める彼女は、二輪の限定解除を取って大型バイクに乗るのが夢とか。

井上かずみ
スポーツが大好きなO型の彼女。歌って踊れるOLになりたいという話です。

星野真理子
彼女はまだ17歳の高校生。あんまり男の人と話をしたことがないんだって。

広瀬ゆみ
お料理を作るのが趣味の18歳。遊びに行ったらごちそうしてくれるそーです。

シークレットギャル
ある暗号を入力すると現われる彼女。名前はもちろん、年齢や職業もわからない。だけど、夏美ちゃんは〝ひとみ〟と呼んでいたぞ。

煮詰まっちゃったらこれを見ろ!

マイト アンド マジック 「大ヒント集!!」

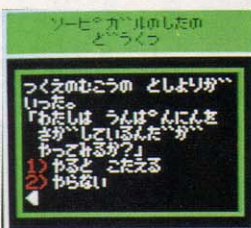
■スタークラフト　MSX2　9,800円（2DD）

これがQUESTのすべてだよ〜ん

難しいでしょ、これ。冬休みのヒマつぶしにいーかな、なんて軽い気持ちで始めたら、どっぷりとはまりこんで煮詰まっちゃってる人、おーいんじゃないのかな？　ま、そーゆー人には、けっこうありがたいヒント集だから、心して読んでチョーダイね。

1 ソーピガル地下の老人のクエスト

……ソーピガル地下１階（1-2）

➡私は恋の郵便配達人って感じかな。ちょっと違うか……。

おそらく最初に挑戦することになるクエストがこれだろう。このクエストを達成するためには、５つの街を訪れなくてはならない。ソーピガルの(11-3)に住んでいる妖精の力を借りて、他の町に旅してもいいけど、飛行の呪文が使えるようになるまで引き受けないほうが賢明だね。５番目がちょっと難しいけど、得る物も大きいぞ。

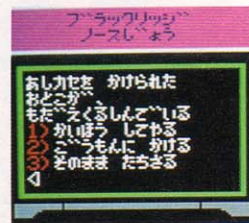
①アガールに手紙を届ける	エルキューン(4-3)
②テルゴランに会う	ダスク(8-0)
③ゾムとザムの兄弟に会う	アルガリー(1-1)、ポートスミス(12-2)
④ルビーホイッスルの入手	(C1、15-15)
⑤白黒チェックの犬と話す	魔法の森の要塞地下２階(3-4)

2 魔法使いラナローのクエスト

……(B3、0-7)コリンブルッフの洞窟(5-15)

①6人の囚人に会う	(B1、11-2) ブラックリッジサウス城(13-2)
②ハカリに乗る(E1、9-13)	(B1、14-10) ブラックリッジノース城(12-2)
	(B3、9-13) ホワイトウルフ城(12-4)
	(E1、12-12) ドラガデューン城(14-1)
	(A1、7-15) デューム城(1-14)
	(E3、14-7) アラマー城(2-2)

このクエストですることは、６つの城で６人の囚人と会い、自分の属性にふさわしい行動をとった後に、審判のハカリに乗って裁きを受けることだ。けっこう難易度が高いので、後まわしにしたほうがいーかもしんない。

さて、遅ればせながら、ここで表の見方を説明しておこう。表の左半分は、そのクエストでやるべき行動を順番に並べて書いている。で、ツーっと目を右にスライドさせると、その行動に関係のある場所の座標が右半分に書いてあるってわけだ。どーだい便利だろう。

⬅かわいい顔をしていても、囚人は囚人。さてどうしよう。

すでにゲームを進めちゃってる人にはもう手遅れだとは思うけど、パーティーの作り方について少し話をしよう。

まずは特性値だ。あたりまえのことだが、高い数値が出るまでひたすら待て！　特に素早さ、確かさは重要なので、おざなりに決定しないように。

次は職業だが、はっきり言って盗賊は必要ない。どんな職業でもけっこう罠ははずせるのだ。盗賊のかわりに射手を２人作っておくといいだろう。

種族は別にどれでもいい。属性もどれでもいいけど、全員同じにしておくと便利だ。最後は性別、これは絶対に女に限る!!　男だとポートスミスの街でえらい苦労をしてしまうのだ。男はつらいぞ。

3 ロード・ハッカーのクエスト

……ブラックリッジサウス城(11-7)

ここからは、城の王様から授かるクエストだ。まあもっともクエストらしいクエストといっていいだろう。

まずはハッカー王のクエストだ。彼に会うと、酒造りに必要な7種類の材料を持って来るように命じられる。このうち初めの3つまでは、街のお店で売っているから簡単に手に入るんだけど、後の4つはそう簡単にはいかないぞ。名前を見ただけで想像できると思うけど、かなり強いモンスターを倒さなくては手に入らないようになっているんだな、これが。

というわけなので、このクエスト達成のおすすめコースは、レベル5ぐらいで3つめまでやって、あとの4つはレベル11以上になってから、っていうのがいいんじゃないかな。

さて、無事7種類の物を集め終わったなら、もうハッカー王には会ってはいけない。恩を仇で返すとはこのことで、持ち物を奪われた上、地下牢に放り込まれてしまうからね。それにしても、あの材料からどんな酒を造ったのだろう？

①GARLICの献上――ソーピガルの店
②WOLFSBANEの献上――アルガリーの店
③BELLADONNAの献上――エルキューンの店
④MEDUSA HEADの献上――(B2、8-4) ホワイトウルフの洞窟(15-4)
⑤WYVERN EYEの献上――(C3、7-7)
⑥DRAGON'S TOOTHの献上―(A2、11-3)
⑦RING OF OKRIMの献上――クイバリングの森の廃屋地下1階(12-12)

4 ロード・インスペクトロンのクエスト

……ブラックリッジノース城(7-4)

インスペクトロン王のクエストは何かを発見することが目的のものが多い。では、1つずつ解説していこー！

まずクイバリングの森の廃屋。普通はエルキューンの地下を通って行くんだけど、ここを通るためには、ダスクの地下(2-5)にあるメッセージを呼んでおく必要があるぞ。あ、それから、見つけても一度中に入らないと発見したことにはならないからね。

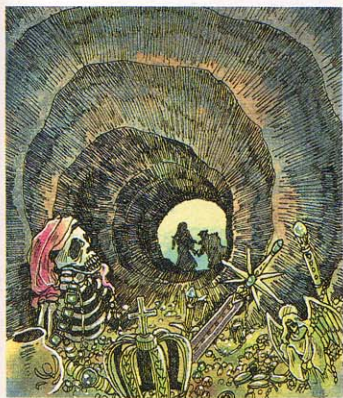
3番目の砂漠の住人との交易だけど、この交易は物々交換で行なわれるので、先頭のメンバーの1つめの持ち物は、捨ててもいいような物にしておこう。

6番目、ルビーの謎は、ある英単語を入力すれば解けるんだけど、その単語についてのヒントがどこにもない。よってヒントを与えることにしよう。この謎を解くと、〝CRYSTAL KEY〟が手に入る。これがヒントだ。わかったかな。

最後は要塞の征服。迷宮の奥に潜むミノタウロスの集団を倒すことが目的だ。見事倒したらその場で向きを換えること！　約束だよ。

①クイバリングの森の廃屋の発見――(B1、13-5)
②プリセスピーク登頂――(B3、9-6)
③砂漠の住人との交易――(D1、10-13)
④オクザールの神殿の発見――ダスク地下(0-15)
⑤ドラガデューンの泉の発見――ドラガデューン城(13-5)
⑥ルビーの謎を解く――レイバンの森の要塞地下1階(6-11)
⑦魔法の森の要塞征服――(B3、14-2) 魔法の森の要塞地下2階(8-14)

5 ロード・アイアンフィストのクエスト

……ホワイトウルフ城(1-8)

王様のクエスト、最後はアイアンフィスト王のクエストだ。では、注意点を解説するぞ。

レイバンの森へは(C2、0-2)にある像を壊して進んで行かなくてはならない。この森はぬけ道だらけなので注意してマッピングしないと迷子になっちゃうよ。

2番目、ロード・キルバーンに会うと砂漠の地図をくれる。これを持っていないと砂漠で迷ってしまうので、とっとと取ってこよう。

ポートスミスの秘密を暴くと、あるモンスターと戦わなくてはならなくなる。このとき男のキャラはマヒして動けなくなるので、地下の性転換の泉で全員女にしておいたほうがずえっーたいいー。

さて4つめの海賊の洞窟だが、これは2つあってどちらにも莫大な金と宝石が眠っているのだ！　財宝を取ったら、一度そのエリアから出て戻ってくれば、財宝はもと通りになっているので、何度でも取ることができる。金にこまったらここにこよう。なお、海賊の地図を持っていないと、お宝は見つからないのであしからず。

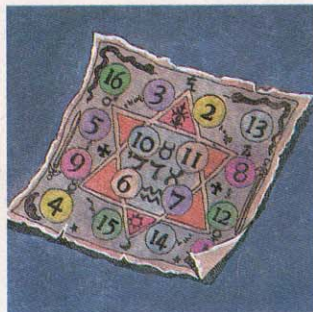
①レイバンの森の要塞の発見――(B2、9-9)
②ロード・キルバーンに会う――(C3、6-14)
③ポートスミスの秘密を暴く――ポートスミス(11-8)
④海賊の洞窟の発見――(A2、2-4)、(A2、2-5)
⑤ジョリー・レイバンの難破船発見――(C4、8-13)
⑥幽霊海賊船アナーキスト号征服――(B4、8-7)
⑦レイバンの森の要塞征服――レイバンの森の要塞地下2階(14-1)

魔法の立体の謎

……(D3、7-13)ホークスアイヒルズの洞窟(0-15)

➡何番だろー? ボク、数学が苦手だからわかんなーい!!

これは別に誰に頼まれるってわけじゃないからクエストといえないかもしれないけど、得る物が多いのでやっておくべきだろう。

この洞窟には16の部屋があり、その中には数字の書いてある多面体が1つずつ置かれている。多面体を回転させ数を設定し、洞窟を1つの魔法陣にすることがこのクエストの目的なのだ。うーん、なんてハイブローなクエストだろう。

アンレコ・グリアのクエスト

……(D3、0-2)

彼に会うと、彼の果樹園のすべての木に登れ、と命じられる。しかし、これがなかなか大変なのだ。1本登るたびに、だいたいろくでもないことが起こる。おまけに別の場所にすっ飛ばされるんだ。そのわりに見返りは少ないんだよね。あまりやる必要はないと思うよ。

幸運の歯車

……(A3、3-6)

おまけについていたマップを開いてくれ。そこに4匹のビーストが描かれているだろ? そいつらを倒すのがこのクエストの目的だ。

ビーストたちはそれぞれ、(A1、5-2)、(A3、7-9)、(D1、10-5)、(D4、9-9)でキミを待っている。

倒したら歯車を回してみよう。

➡ここはひとつ、いさぎよく決闘に応じてやるべきかな?

➡こいつらと戦うと、必ず毒をくらっちゃうんだよね。

➡ザコのサメには目もくれず、ひたすら集中攻撃するのだ。

➡だまされて背中に乗っちゃうととんでもないめにあうぞ。

南のクレリックのクエスト

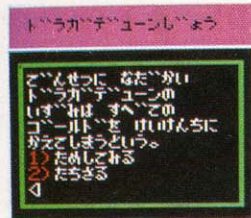
……ドラガデューン城地下3階(12-0)

メンバーの各特性値を上昇させるためになくてはならないクエストがこれだ。

ドラガデューン城の地下3階にはたくさんの銅鑼がある。それの3つの音色を聞くことが目的だ。

クエストを達成すると、特性値を上げる泉などをすべてもとどおりにしてくれるので、もう一度特性値を増やすことができるのである。気化の呪文が使えるようになったら、すぐに挑戦してみよう。

⬅経験値かせぎの友、レッドドラゴンくんです。かわいー。

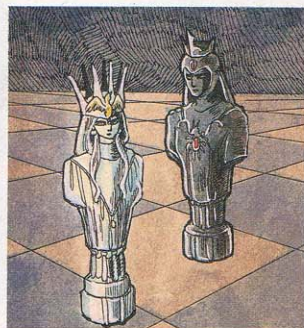
ト゛ラカ゛テ゛ューンし゛ょう
て゛んせつに なだ゛かい
ト゛ラカ゛テ゛ューンの
いず゛みは すべ゛ての
ゴ゛ールト゛を けいけんちに
かえてしまうという。
1) ためしてみる
2) たちさる

⬅レベルアップ用のお金を残してくれないのがタマにキズ。

さて、RPGといえばつきものなのは経験値かせぎ。どこでやればいいか頭を悩ませている諸君も多いと思う。そこで、おすすめのポイントを紹介しておこう。

なんといっても一番なのは、ドラゴン退治だ。攻撃力はすさまじいけど、体力は80ぐらいしかないから、わりと簡単に倒せるんだ。でも経験値は1匹1万5千ポイント! と、とにかくおいしい。(A2、11-3)に1匹、(A2、10-4)に10匹いるから、ためしてみてくれ。

あと捨てがたいのがドラガデューンの泉。ここでは金を経験値にかえることができるんだ。裏金がたまっちゃったら、マルサに見つからないうちに、かえてみてはどーかな。

10 オグのクエスト

……(D4、7-1)

はっきりいってこのクエストは難しいぞ。まず、クイバリングの森の廃屋地下1階(0-15)と、黄金都市の遺跡地下4階(0-15)にある2つのクイーンの像を取ってこなくてはいけない。そしてもう1つ、キーワードが必要なのだ。この言葉を得るためには、(C3、8-0)のメッセージ内に示されている場所の、(9-13)に行けばよい。

11 アラマー王の遺言

……デューム城(7-8)

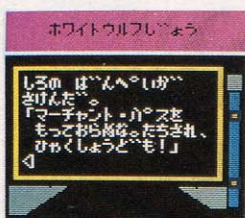
これがこのゲームの最終クエスト、真の目的だ。というわけなので、何も教えてあげない。

しかしこれじゃあまりに不親切なので少しだけ助言してあげよう。レベルは9以上は必要。KING'S PASSとKEY CARDは絶対に必要だぞ。あと、金の板のメッセージを完成させれば、かなりのヒントが得られるはずだよ。

アイテムを手に入れろ

BRONZE KEY	(C2、15-11) ノザンバリアの洞窟(1-15)
SILVER KEY	(B1、4-7)
CORAL KEY	(A4、4-2)、(A4、4-6)、(C2、9-11)
DIAMOND KEY	(B2、4-4)
KEY CARD	ボルカニック諸島の洞窟(7-11)、ソーピガル(0-4)
MERCHANTS PASS	(C1、5-7)
KING'S PASS	(A2、0-15)
PIRATES MAP A・B	(C3、2-10)

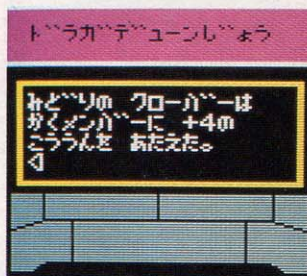
➡ドアにはじき飛ばされるとけっこういたいんだよね。

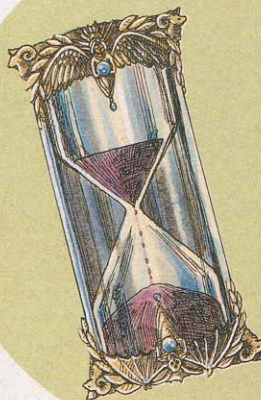
➡マーチャント・パスっていうのは商人の通行手形のこと。

これらのアイテムは、クエストには直接関係してこないけど、持っていないとあるドアを開けられなかったり、ある場所で追い出されてしまう。文字通り“鍵”となるアイテムだ。いざというときにこまらないように、先に取っておくのがよろしかろう。

ブロンズの鍵はダイヤの鍵と同じ場所でも手に入るから、好きな方を取ってくれ。そのダイヤの鍵だが、手に入れるにはキーワードがいる、んだけど、これがまた大変な場所に書かれているので答えを教えてあげよう。答えは愛だ。

特性値を上げるには?

知性	(E2、3-13)
強さ	ポートスミス地下(0-12)
魅力	(D2、10-12)
耐久力	(A1、12-1)
素早さ	ダスク地下(14-5)
正確さ	ダスク地下(15-15)
好運度	ドラガデューン城(1-1)

メンバーの特性値を上げたいときは、上の表の場所へ行ってみよう。全員のポイントが4ずつ増えるよ。しかし、これらの場所はそれぞれ1回しか使えないのだ。そこで、さらに特性値を増やしたい場合は、南のクレリックのクエストを達成すればいい。そうすれば、もう一度増やすことができるぞ。

⬆まあうれしい! きっと四つ葉のクローバーねっ!!

過ぎ去りし青春の日々よもう一度……

若かったあの日に戻りたい……。誰もが願うが、かなわぬ望みである。しかしこれはゲーム。若返ることなど簡単だ。さて若返る方法だが、呪文はいまいち使えないので、もっと確実な方法を教えよう。(E1、3-3)に砂時計がある。それをひっくり返してごらん。

真・魔王ゴルベリアス

あの懐かしいゴルベリアスがMSX2、2＋対応となって帰ってきた。美しいグラフィックに新しくなった謎の数々。今回はアレイド王国からフィンクスの採石場までの道のりを徹底解析でご紹介。マップもおまけでつけちゃう。

■コンパイル　MSX2/2＋　7,800円（2DD）

『真・魔王ゴルベリアス』は、以前MSXで発売されたアクションRPG『魔王ゴルベリアス』をもとに、大幅なアレンジを加えたリメイク版。

それはまだ、世界に魔物がいたころのお話。なにものかに両親を殺されたケレシスは、さらわれた妹を捜して旅を続けていたのだが、途中魔物に襲われて傷を負う。

そこを偶然通りかかったのがアレイド王国のリーナ姫。彼女の手厚い看病でケレシスの傷はしだいに治っていったのだった。

しかし、そのころアレイド王国では数ヵ月前から川の水が汚れ、谷底で魔物を見たという人が現われ始めていた。人々は王国を離れていき、アレイド王はそのために病にかかってしまう。それに、谷底に薬草メアを採りに行ったリーナも帰ってこない深刻な状況から物語は始まる。

ケレシス

妹を捜すため旅に出た、このゲームの主人公。旅の途中、魔物に襲われていたのを助けてもらったことから物語が始まる。

⬆見た目はカワイイ男の子みたいなの。

3つのモードでプレイ

フィールド

⬅通常のプレイ画面はこれ。情報を聞いたり、レベルやファインドを上げたりするときは、主にここで行ないます。

横スクロール

⬅ひたすら右に進む、横スクロールのモード。なんとMSX2でも2＋でも、なめらかに横スクロールしてしまうのだ。

縦スクロール

⬅こちらは縦のスクロール。強制スクロールのうえ、後ろにさがるとやり直しになってしまうのがとっても陰険。

冒険の始まりだ　アレイド王国

ケレシスの最初の冒険は、アレイド城のある村から始まる。ここでは敵との戦闘シーンはなく、人と話して情報を集めることがメインなので、まずはここでゲームシステムを理解してもらおうという親切設計なのだ。またこの面ではロング・ソードとウインクルロッド（セーブができるようになる）の2つのアイテムをもらえる。とにかく国中の人々から話を聞きだせば、先へ展開が進んでいくから軽い気持ちでプレイしていこう。

でもちょっとヒントを与えちゃうと、左上にある病院にいるミリアがなくしたペンダントは、城のすぐ下の画面のどこかにあるはずだ。画面をよく見ていれば、ときどきチカッチカッと光っているのがわかると思う。ミリアにペンダントを返して、傷をすべて治してもらえばいよいよ冒険の始まりだ。

⬅村人から話を聞けば、自然と先に進めるのだ。

魔物との初めての戦い　デスパの谷間

本格的な戦いは、このデスパの森からスタートする。敵をある程度倒したり、何か特定のことをしたり（岩を剣でつつくとか）すると画面上に穴が現われるので、さっそく中に入ってみよう。いろいろな話が聞けるはずだ。なかでも妖精リオの話は大切で、ゴルベリアスの親衛隊は7ひきいるとか、そのそれぞれがクリスタルを守っているとか、さらにボスの弱点まで教えてくれるサービスぶりだ。

また、オババの売っているバイブル(ファインドの最大値を上げてくれる）は絶対に手に入れよう。

ボスキャラデスパ

ケレシスが初めて出会うボスキャラが、このデスパだ。こいつは一定の間隔をおいて岩を投げてくるので、タイミングよく岩をよければ楽勝だ。強引に突っこんでも勝てるほど弱いぞ。

戦いはさらにきびしく　グロースの林

グロースの林は序盤戦の山場だ。右上の木に囲まれて入れない穴といい、ふだんは眠っていて、つつくと追いかけてくる魔物といい、ただぼんやりプレイしていると行きづまってしまう。これは、ファインド（お金＋能力値のようなもの）の最大値が足りないため。どこかの木をつついてみると、何か発見できるかもしれないぞ。とにかくバイブルを手に入れることが先決だ。

ボスキャラグロース

ゴルベリアスにより魔物に変えられてしまった老木がグロースだ。グロースは葉っぱを散らして攻撃してくるので、左右の動きでよけながら、口をつつけば倒せる。

穴に入ればいいことがある　ゴルベのポイント

ゴルベリアスのフィールドシーンで、たまに穴がぽっかりあくことがある。この中に入るとさまざまな情報や、プレイヤーが有利になるアイテムを手に入れることができるんだけど、この穴の出現方法が少し変わっている。最初から開いている場合と、あることをしないと現われないものの2種類があるのだ。

穴を出現させる方法は、敵を1～3匹倒す、特定の岩(木)をつつく、特定の場所を通るなどさまざまなバリエーションがある。

謎を解くような気持ちで軽く探してみるといいだろう。

エニー

⬆ファインドを上げれば、パワーを回復してくれるかわいい天使さんなのです。

ディナ

⬆パワーを上げると、かわりにファインドを回復してくれる、小悪魔さん。

ランダー

⬆パワーをすべて回復してくれる。別名、〝コンパイルの隠れキャラ〟として有名。

湖の上が舞台の デューサの池

デューサの池はその名の通り、池に面した土地が舞台になる。でも、ケレシスって水の上は歩けないんじゃなかったっけ？

じつはここでは、アクア・ブーツという水上でも歩けるアイテムを手に入れることができるのだ。

これさえ手に入れれば活動範囲がグンと広がって、その後の展開が楽になるぞ。水の神、セインが知っているから探してみよう。彼は薬を欲しがっているから、薬を買っておくのも忘れずに。水をあやつることのできる精霊、シェラにも会っておくこと。彼女の頼みも聞きとどけてあげよう。

⬅一見、何もないような池に思えるんだけど……。

⬅シェラの力を借りると、バーン！島が現われた。

ボスキャラ デューサ

デューサは酸でできた泡でケレシスを攻撃してくる強敵。弱点は泡を出す手のひら。泡をよけるのは難しいので、ここはダメージ覚悟で突っこんで倒せ！

水の精シェラ

⬅水を自由に扱うことのできる水の精。でも、ネックレスが壊れて困っている。

魔物が住みつく死の世界 スケルの墓場

舞台は一転して荒野。まさに墓場というにふさわしい場所がここだ。このあたりから、敵の攻撃がとってもキビしくなる。火の玉がトリッキーな動きをするうえ、当たるとダメージが大きいので油断するとすぐにゲームオーバーになってしまう。危ないな、と思ったらすぐパワーを回復しよう。

それと、この土地のどこかに強力な装備であるヴァリー・ソードとシールドが隠されている。これを見つけるまで、辛抱してがんばろう。またこの面の最後にはボスへ行くまでの縦ステージがあるんだけど、かなり険険な作りになっているので短気を起こすなよ。

➡この閉ざされた扉を抜けると、アレイド王国に行くことができるらしい。

⬇オババのアイテムを必ずもらおう。

ボスキャラ スケル

スケルの弱点は体の中心にある赤い玉のようなもの。じつはこのボスには必勝法があって、画面の一番上でケレシスを待たせ、骨がバラバラになったすきを狙えば勝ててしまうのだ。

岩だらけの土地 フィンクスの採石場

ゴルベリアスのマップの中でも、一番大きいのがこのフィンクスの採石場だ。このあたりは岩があちこちに散らばっていて、道をふさいでいる岩がある。

岩にふさがれた道を進むには、バニッシュ・リングというアイテムが必要だ。これは、特定の岩を破壊することができるというすぐれもので、岩の精ラゴンに会えばもらうことができる。でもそれにはオババの持っているバイブルを買い取って、ファインドの最高値を上げなければ見つけられないのだ。バニッシュ・リングを手に入れたら、石碑を調べることもできるはず。もちろん石碑のことをよく知っているカロンにも会って話を聞いておこう。何かが起こるぞ。

この面はかなり広いので始めはとまどうと思う。でも、かならず1つの画面に1つのイベントが隠されているから、イベントのない場所を調べれば道が開けるはずだ。

⬆この場所ではファインドの最大値を上げないと何も起こらないから注意しよう。

➡入口をふさいでいる岩はあるアイテムを使わないかぎり壊すことはできない。

⬅ファインドが上がれば、重要な話をしてくれる銅像があるから見逃さないこと。

カロン

⬅石碑に書かれた文字を解読してくれる重要な人なのだ。

ボスキャラフィンクス

ワシの怪物のフィンクスは、飛びながら体当たり攻撃をしてくる。飛んでいる間は無敵なので、羽をとじて休んでいるときにすかさず羽を攻撃しよう。ヒットアンドアウェイが有効だ。

その後の展開はどうなるの?

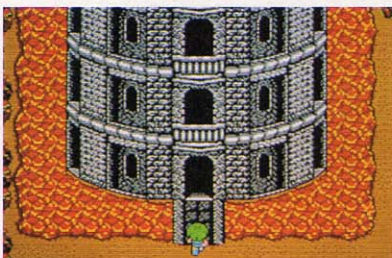
解析はここで終わりだけど、ケレシスの冒険はこの先も続く。"迷いの森"といわれるくらい道が複雑なリッチの森、行き先が2つにわかれてしまうドランの森など、一筋縄ではいかない面ばかり。

ここで行きづまっている人に少しばかりヒントをあげよう。リッチの森にはラムラス・ペンダント、ドランの森にはレメディア・シールド、ドランの鍾乳洞にはレジェンド・ソードがあるはずだ。

ファインドが最高値の10万になれば、めざすゴルベリアスの塔もまぢか。今まで出会った神々の力を借りて、リーナ姫を救い出そう。

⬆道が複雑なので、気をつけないと迷ってしまう。

ドランの森

⬆娘を探している妖精が森のどこかにいるはず。

⬅ゴルベリアスの塔はどこに?

これから先の重要なアイテム

アセント・ブーツ

⬅崖以外の場所ならどこでも歩ける便利なブーツ。速く歩くこともできるのだ。

ラムラス・ペンダント

⬅このペンダントを身につけると、敵から受けるダメージが通常の半分になる。

レジェンド・ソード

⬅闘いのために造られたという伝説の剣。ゴルベリアスと戦うときに持っていたい。

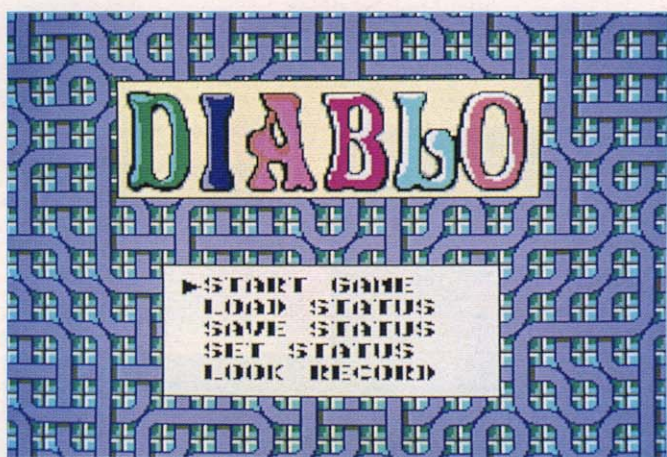
ブレイブ・リング

⬅太陽の神ポポロンが持つという伝説のリング。勇者の証しにもなるリングだ。

レメディア・シールド

⬅普通のシールドの強化版で、敵が投げてくるものをはね返してしまうアイテム。

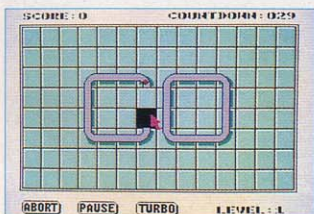
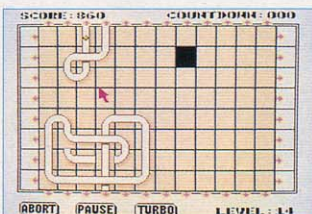
ホーリー・ハープ

⬅ゴルベリアスの居場所を教えてくれるハープ。ハープが鳴る場所に何かがある。

■ブロダーバンドジャパン　MSX2　6,800円（2DD）

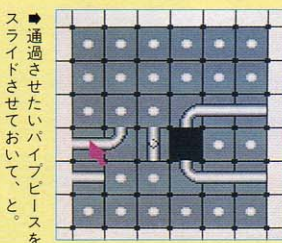
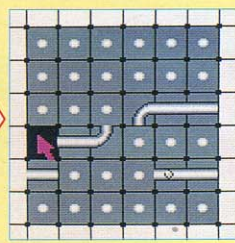
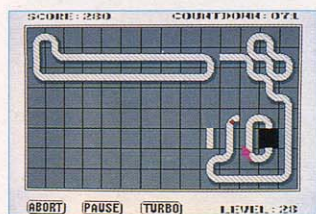
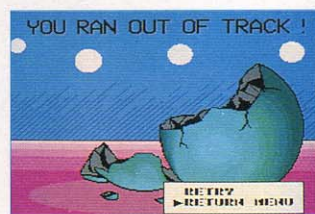
近頃、アクションパズルが素敵だ。それも、だれにでもスーッと入り込めるようなシンプルなルールのやつね。この『ディアブロ』もそう。全部で100もあるレベルはどれもトリッキー。そこで、今月はこのゲームでのコツや役に立つテクニックなどを紹介してしまうのである。

三段階逆スライド方式だ！

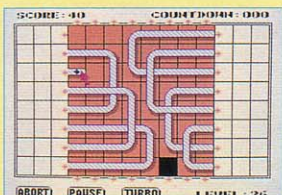
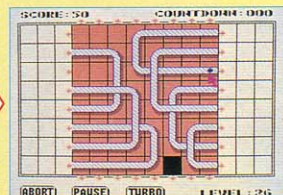
『ディアブロ』を知らない人のために、ちょっとゲームの説明を少し。ピースの上に置かれたパイプの上で、ボールをコロコロと転がしてゆくのだが、パイプはボールが通過すると消えるようになっている。パイプが切れているところはべつのピースをスライドさせてパイプをつなぎ、ボールを通さなければならない。このようにして、ボールをすべてのパイプに通してしまえばクリアーってわけ。ところがどっこい！　これがむずかしいーぃ！　パズルの要素とアクションの要素が複雑にミックスされていて、とてもスリリングな仕上がりになっているのだ。徹夜は覚悟のゲームなんだから、これが。

このゲームでは、ピースをスライドさせた回数(ステップ)が高得点のカギを握る。ただ単にクリアーすればいいわけではないのだ。それではどうすればシタタカに高得点をマークできるか？　今月はそこを考えていきたい。あ、そうそう、このゲームはマウスで遊んでほしい。瞬時の判断を行動に移すためにはマウスが一番適しているからね。操作性もバツグンにいいし。言い換えてしまうと、マウスでなければ『ディアブロ』の本当のおもしろさが体験できないのだ。それでは前半のレベルから、「これはチェックしなくては」というものをチョイスして、親切ていねい(？)に解説していこう。

⬆"GO"と書かれたレベル1。最初だけあって2ステップでクリアーできるのさ。

⬆ワープポイントを使う場合、どこにワープするかを確認してなければ危険だぞ。

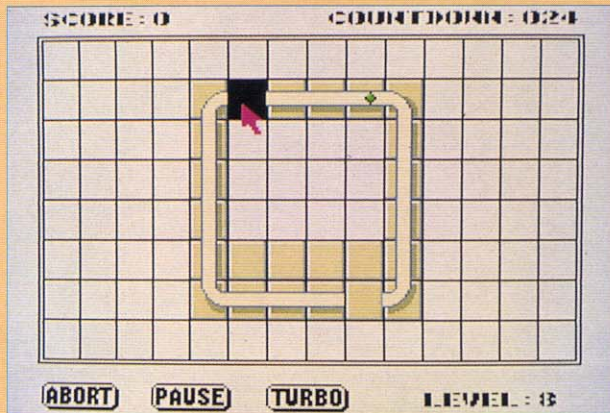
Lesson1

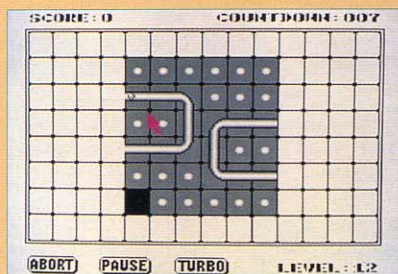
まずはもっとも基本的な操作であるパイプピースのスライドについて。ひとことで〝パイプとパイプをつなげる〟といえるこの操作。しかし、いろんなバリエーションがあるのだ。とくによく使用するのは、1本のパイプ上にあるボールを別のパイプに移動させる、というもの。この場合、あらかじめボールのあるパイプの延長線上に、もうひとつのパイプのピースをスライドさせ、そのピースにボールが乗ったら元の場所に戻してやればいい。このテクニックは独立した輪状のパイプがある場合、必ずといっていいほど使うのでぜひマスターしてほしい。ほかとしては、つながったパイプの途中に孤立したパイプピースを割り込めちゃう、なんてものも大切になってくると思います。何度も練習して自分なりのコツをつかんでみてね。

➡通過させたいパイプピースをスライドさせておいて、と。

⬅そのピース上にボールがきたら元に戻せばいい。覚えてよ！

⬆見ためは難しそうだけど、じっくり考えてからプレイすると、けっこう楽チン。

⬆ちょっとしたミスでも……。この画面を見ないように、日夜努力すべしっ!!

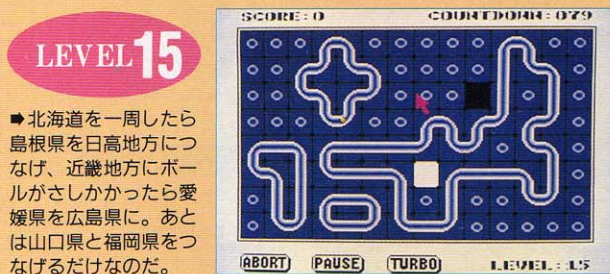
Lesson2

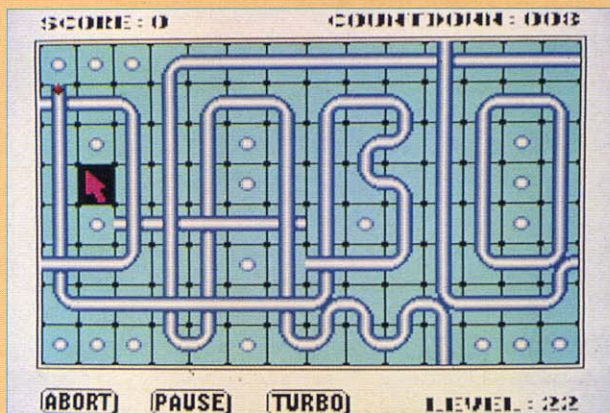
さてさて、もうひとつのポイントは外壁に現われたワープポイントと呼ばれる矢印。ここにボールがいくと、反対側のワープポイントからヒョッと出てくるスンポーになっている。具体的には下の写真を見てもらえばわかるだろう。このワープポイントは、画面右上に表示されている〝カウントダウン〟が0になると現われる仕組みになっているので、タイミングを計ってうまく利用したい。また、スタート時にすでにカウントダウンが0になっているものがあるが、そんなときはまずこのワープポイントを使わなければクリアーできないと思っていいだろう。ただし、ワープ先にパイプがないとアウトになるのはいうまでもないけどね。適当にブインブインやってればなんとかなるんだけど、考えてもわかんないのが実状なんだけどさ。

⬆ワープポイントが現われていることを確認して、えいやぁ！　ってね。

⬆ボワンという音とともにワープ成功。だからといって安心しないでね。

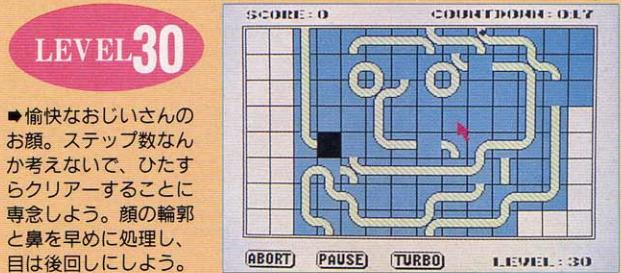
前半の主要レベルガイド

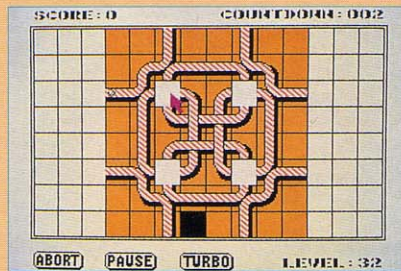
フツーに解くだけでも一苦労なのに、できるだけ少ないステップ数でクリアーするだなんて……。そんなあなたにちょっとアドバイス。

LEVEL 8

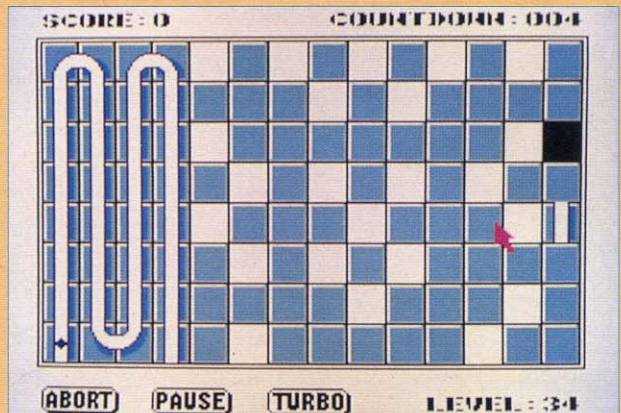
⬆切れたパイプをどうつなぐかがカギ。パイプの間にあるピースのところをアキ(空白)にするように、右側のパイプを上にスライドさせよう。

LEVEL 12

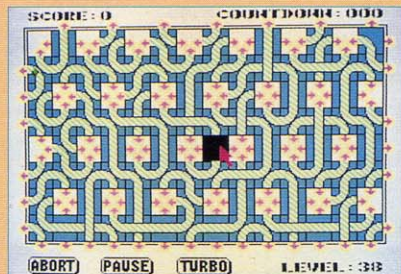
⬅右のパイプのピースを左のパイプに割り込ませると、タイミグよくワープポイントが現われる。うまくスライドさせれば、6ステップでクリアー。

LEVEL 15

➡北海道を一周したら島根県を日高地方につなげ、近畿地方にボールがさしかかったら愛媛県を広島県に。あとは山口県と福岡県をつなげるだけなのだ。

LEVEL 22

⬅Dから始まってBへ行き、Aそして0を通ってもう一度Aへ。上の長い横のパイプに0のピースを割り込ませて0を消し、残ったDを処理する。

LEVEL 30

➡愉快なおじいさんのお顔。ステップ数なんか考えないで、ひたすらクリアーすることに専念しよう。顔の輪郭と鼻を早めに処理し、目は後回しにしよう。

LEVEL 32

⬅外側のパイプを消し、左下のパイプが全部消えたところで行動開始！左下から現われたボールの乗ったピースを下にスライドさせ、中央のパイプに！

LEVEL 34

⬆パイプピースをグレーのピースと一緒にグリグリして、左側に移動させ、長いパイプにそれとズレたパイプピースをつなげるの。たいへん！

LEVEL 38

⬅じつはここでつまずいてしまったのです。ワープポイントはめちゃくちゃだし。たしか一番右上のパイプを最後に通過させるといいんだけどなぁ……。

でも長〜〜〜いのよ

だって好きなんだもん、しかたないだろ。

RETRO-MSX

なにをそんなに怒っているんだい？　笑顔を忘れてくるなんて、いつものキミらしくないじゃないか。キミにはふくれっ面なんて似合わないよ。さあ、ボクに微笑みかけておくれ。エッ？　だめなの一っ？　そっかー。それじゃー、しかたないから、いっしょにレトロなゲームをやろうよ。ねっ、いいでしょ？

ランボー

1986　パック・イン・ビデオ（MSX1）

時はベトナム戦争末期。捕らわれの身のアメリカ人VIPを救い出すために、一人の男が立ち上がった。目的のためなら手段を選ばない。ジャマするヤツはみな殺しだ。ベトナム兵、そこのけそこのけランボーが通る。まいったね。

てなわけで、あのジョン・ウエインとついに肩を並べたとも言われるタカ派スター、シルベスタ・スタローン。あのポール・マッカートニーや柏村武昭にも負けないタレ目がチャームポイントの男が暴れまくる大人気映画、『ランボー』のMSXゲーム版がこのソフトなのでーす。パチパチパチ。

しかし、最近はこの手の派手なアクションものの映画がはやってるね。なんでもかんでも力ずくで解決してしまう、いかにもアメリカ的な独善的な、リビア戦闘機撃墜事件にも通じる力の論理に基づいたアブナイ内容なのにね。人気にあやかろうと、『ランボー者』なんていうとんでもないタイトルのビデオまで出ちゃったりして。まったく、なに考えてんだろ。

で、このソフトもご多分にもれずだいぶ売れたようで、Mマガの'86年度年間TOP3にランキングされてます。すごーい。

⬆ベトナムの奥地を舞台に、ランボーくんが大暴れ！てやんでい、矢でも鉄砲でも持ってきやがれってんだ！

ところが、ゲーム内容のほうはというと、派手にドンパチやるのかと思いきや、じつはとっても地味な感じ。ここに出てくるランボーくんは、まるでブルワーカーを始める前の少年みたいに貧弱で、とくにナイフを持って歩いている姿を見ていると、バングルスの"ウォーク・ライク・アン・エジプシャン"を連想させられるようなマヌーなところがあるのだ。

でもねー、出来ばえのほうはなかなかグーなのです。いちおう、RPGの形式をとっているんだけど、実際はパズルゲームの要素がとても強くて、ところどころに頭を悩ませる凝ったトラップが散りばめられている。そのどれもがよく練られていて、解いたときに思わずニヤリとさせられちゃいます。

マップ自体はわりとせまい作りになっているので、解法さえわかってしまえば5分程度で全行程を終わらせられる。ちょっと物足りない気もするけれど、映画のあの殺ばつとしたイメージが嫌いな人にも十分に楽しめそうだ。まあ、気楽にプレイしてくださいな。

⬆毒グモとの対決には、ちょっとしたコツがあるのだ。

⬆いい歳なのに元気いっぱいのスタローンおじさん。

テセウス

1984　アスキー（MSX1）

さらわれた美しいお姫様を救出するために、勇者テセウスが幾多の試練を乗りこえて繰り広げる愛と感動の大冒険活劇、それがこのゲームなのだ！　わーい。

ルールはとっても簡単。とんだりはねたりしながら複雑な迷路の中をかけずり回り、指輪とカギを探しだして、捕らわれの身のお姫様のもとへ向かうのだ。みごと救出に成功すると、お姫様とのあいだに燃えるような愛の炎が生まれるぞ！　キャー、ハズカシッ。

ちょっと見たところで受ける印象はすっごく平凡。そっけないタイル状の壁に、幾何学的でシンプルなデザインの敵キャラたち。めざすお姫様なんかはトイレのマークみたいで、この姿から見目麗しき淑女を想像するのはかなり強い感受性を持った人じゃないと難しそうです。はい。

⬆救出作戦大成功！　愛を誓い合う２人。しばらくそーっとしておいてあげたいね。

⬆ああ、無念！　力なくくずれていくテセウスちゃん。ご冥福をお祈りしましょ。

⬅とにかくスクロールのなめらかさにはびっくりさせられるのだ。うーん、動いてるところを見せてあげたい！

ところが、ひとたびプレイしてみるとそんな第一印象なんかはるか遠くへふっ飛んじゃう。スムーズでかつスピーディーな全方向スクロールがかもしだす不思議な浮遊感覚は、あなたをメロウでスウィートなオアシスへとトリップさせてくれるはず、なのだ。

とかいって、実際には、この異常な重力空間の雰囲気に陶酔できるようになるまでにはそうとう苦労しそう。尋常な神経の持ち主では、このキモチ悪さを快感に変えることはできないかもしれない。でも、この動きに至上の悦楽を感じられるようになれば、あなたはもう立派なテセウサー。大手を振って街中を歩け……そうにもないな。それどころか、まっすぐ歩けなくなりそうで怖いな、こりゃ。

迷路は全部で13種類。ちょっと少なめだけど、全面クリアーするのは至難のワザだぞ。あらら、ほんとに気分悪くなってきた。

スカーレット7

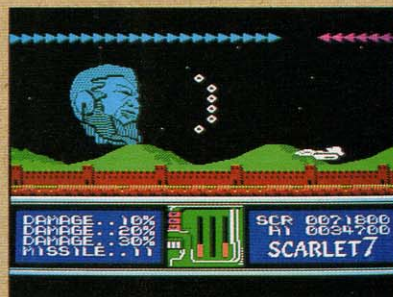
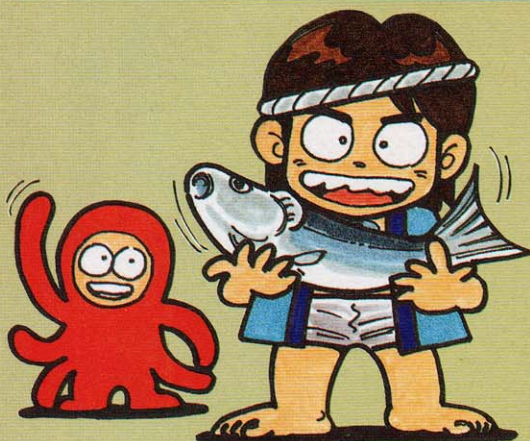
1986　東芝EMI／ソフトプロ（MSX1）

ああ、シューティングゲームは楽しいなっ。敵の攻撃をかわしつつ撃ちまくる、よけては撃つ、よけては撃つ。このきわめて単調なリズムから、信じられないような緊張感と爽快感の絶妙なハーモニーが生まれてくる。これはもうほとんどゲージュツの世界。そう、シューティングゲームはアートなのだっ！　と、ちょっと強引だけど言いきってしまいましょう。なにか文句ある？

➡自機が左のほうに進んでいく珍しいタイプのシューティングゲーム。見てのとおり敵の攻撃はとてもきびしい。

だけど、あんまり単純な内容にしてしまうと、ソフトに個性がなくなってしまい、ひいては飽きがくるのを早めてしまう。それではマズイ、というわけで、ソフトメーカーさんはそれぞれ独自の色を出そうと、日夜努力を重ねているのです。で、その結果、ときにはちょっと毛色の変わったものが出てきたりして、このソフトもそのうちのひとつだったりするわけだ。これ、スクロールの方向が左から右、と普通とは逆である。別に科学的な根拠があるわけではないけど、少なくとも時代のすう勢からははずれてる、と思う。

⬆自機のボディサイズや武器などの選択ができるぞ。

⬆でたでた、顔のお化け。どこかに弱点があるよ。

そのほかにも、自機を1,350通りにエディットできるとか、人の顔のかたちをした不気味なボスキャラが出てくるとか、けっこう強いカラーを持っている。あの『グラディウス』と同じ時期に出たのでほとんど注目されなかったのがちょっと不運だったかな。

あらあら、アナタってだらしのない人ねェ。自分ではなんにもすることができないんだから。あ、いいのいいの。アタシがついてるんだから何も心配しないでいいわよ。アナタの役に立てるだけで幸せなんだから。

一本! ぺんぎんくんWARS2

皇帝ぺんぎんだ〜!

『ペンギンくんWARS2』で、皇帝ペンギンと戦いたいよう！　と思っているみなさーん、ぼくはその方法を見つけたので、早速送ることにします。これはいたって簡単なんですが、まずマップ画面にし、5つのワールドのどこでもいいからコートまでいき、キーボードのMを押しながらSPACEを押します。するともうそこは、皇帝ペンギンのステージと化しているのだ。

おまけ、各ワールドの中で特に何番目の敵と戦いたいナって思うことってありますよネ。こういうときは、こうしませう。まずワールドの前まで進みます。戦いたい敵が2番目の敵の場合でしたら1を押しながら、3番目の敵の場合でしたら2を押しながら、4番目の敵の場合でしたら、1と2を押しながら、それぞれSPACEを押します。すると、自分の好きな敵が目の前に現われます。

うーん、それにしても皇帝ペンギンは強いです。勝ったことがありません。本当に勝てるの？

千葉県　阿部美樹

⬇で、Mキーを押しながら、スペースキーを押すと……。あらあらビックリ！

⬆うっわー、こっ、これが皇帝ペンギンだ　眉毛がつり上がってて、強そうだネ。

技あり ディスクステーション

ラルバにミュージックモード

コンパイルから発売されている、『ディスクステーション第2号』の中の"ラルバ2"に、今はやりの(そうでもないかな？) MUSIC-MODEが付いていました。よく見つけられたでしょ。やり方は、メニューでラルバ2を選んだ後にTキーを押していると、計10もの曲を奏でることができます。ゲーム自体も面白いですが、「あっ、あの曲けっこう気に入ったからまた聴きたいなぁ」。なぁ〜んてときには、こういう技があると、とっても便利というわけです。さすがはコンパイル。やりますわぁ。

千葉県　石田晴幸

LULBA SOUNDTEST
0 LULBA
1 WAFERS
2 HELLOW! OSARU
3 COM'ON PASCAL
4 SIKUSIKU SONG
5 MOUNTAIN WALTZ
6 Mt.WALTZ(EXCITE Ver.)
7 CHASE in DARKNESS
8 COMING SOON
9 WE ARE OSARU

⬆10曲も入っているとは、太っ腹のコンパイルなのだ。キミの好きな曲はどれ？

技あり 極道陣取り

バクチで大もうけ?

『極道陣取り』で、スロットマシンを使って金もうけができる裏ワザを見つけたので報告します。

まずは、普通にゲームを立ち上げてください。マップは、どれを選択してもかまいません。

ゲームがスタートしたら、ポインター(カーソル)を画面の一番左上のところへ動かして、マウスの右ボタンか、またはリターンキーを押してください。そして、自分の領地を見てみると、なんと"ばくち"というコマンドが現われて、それを選択するとスロットマシンをやることができるようになります。

愛知県　近藤建司

⬆これがスロットマシンの画面。資金繰りもこれで少しは楽になる、かもね。

技あり スターシップランデンブー

3つのウラ技

まず、コンティニューの方法。タイトルが表示されて、女の子が画面に出たら、ここでF1キーを押すとできます。また、同じく女の子の画面でF2キーを押すとミュージックモードになるぞ!

次にスペシャルステージのときに、F1キー、F2キー、F5キーを同時に押すとアイテムが無限に増加し、体力もどんどん増えてくれます。

北海道　河村淳一

⬆これがミュージックモード。このゲームの音楽はかなり凝っているぞ。

⬆ここでF1キー、F3キー、F5キーを同時に押せばアイテム、体力が増加。

技あり 吉田工務店

無敵!

こんにちは、はじめまして。いたみいります。さて、この度私めはコンストラクションシューティンググゲーム、『吉田工務店』なるものの中に、〝無敵〟を見い出したので、ここにて公にしとうございます。

方法は、STOPを押してF1で無敵。さらに、1でレーザー+上下ビーム。また、2でダブル+上下ビーム。とあいなっております。お気が向いたら試しておくんなまし。

広島市　植田健治

⬆はいっ、ここでSTOPを押してF1を押してみたりすれば……。

⬆ふふふ、怖いものなしじゃ(ディスプレイ上のみ有効)。壁をもすり抜けるぞ。

有効! スナッチャー

電話番号いろいろ

アウターヘブンで、イザベラ・ベルベットを呼んで電話番号を聞いてみよう。はじめのうちは拒否されるけど、しつこく何度も聞くと教えてくれる。しかし、その番号に電話をかけてみると、それはリカちゃん電話だったのです。

東京都　遠藤光弘

電話をかけるときに、電話番号を64-5678にかけてみよう。すると、なんとコナミ本社につながるのです。けっこうおもしろいので、ぜひ試してみてください。

大分県　清滝進

⬆せっかく苦労して聞き出したのに……。期待を思いっきり裏切られちゃった。

有効! マイト・アンド・マジック

HPが2倍!

これは本格派RPG、マイト・アンド・マジックでHPを増やすバグ技です。やり方はカンタン。まず毒を使った攻撃をしてくるモンスターと戦い、わざと毒におかされます。そして、その戦闘が終えたら食事をとる。すると、あーら不思議。HPが2倍になってるじゃありませんか。食事をとるたびにHPはどんどん増えていきます。ちなみに最近発売された製品ではこの技ができないものもありますので、注意してください。

横浜市　中里敦

⬆うわー!　増える増える。増えすぎるとHPの表示が少しへんになるのだ。

キミも有段者を目指せ!

このコーナーでは、MSXゲームのウラ技、攻略法、マップ、イラスト、その他、何でも募集しているぞ。誌面に採用された人には全員、1,000円分相当の全国共通図書券をプレゼント。また、技の切れ味に応じて、一本(5点)、技あり(3点)、有効(2点)、効果(1点)、教育的指導(−1点)のランクに分けられ、それぞれの点数が加算される。5点取れば、有段者とみなし、市販のゲームソフトの中から好きなものを1本プレゼントする。得点は記録されていくので、どんどん応募をして、キミも有段者を目指してほしい。

はがきの書き方

グラディウス2
第2スロットにQバートを差す!
ゲーム中F1でポーズをかける
① フル・パワーアップ
LARS18TH ↵ (リターン)
② ステージスキップ
NEMESIS ↵
③ 一定時間無敵
METALION ↵
と入力し、F1でポーズを解除!
●パロディウス1本ちょーだい!
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
青山太郎　03-486-1824

107 24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
『技あり一本』係

GUN
SEL JETT
RADAR
ALT
PNEU
RPM
PERCENT
FTI
FUEL
TOTAL
MACH
ELECT

特集 シミュレーション

大追跡!!

アクション・シューティングゲームは、もちろんおもしろい。RPGは、安定した人気を誇っている。そして……めんどうくさい、時間がかかると、マニア層内での広がりであったシミュレーションも、信長の野望などの市場定着によって今や第3の定番ジャンルとなって久しい。今MSX上を賑わすシミュレーションゲームを大追跡してみよう。

●身も心も六角形になってしまう!?

SUPER大戦略

いまシミュレーションブームの先頭グループを突っ走っているのが『SUPER大戦略』だ。国や兵器を忠実にシミュレートした本格的なゲームに、ドドーンと迫ってみるぞ。

今月号のシミュレーション特集の最初を飾るのは、話題の『SUPER大戦略』だ。いままでも何度か、徹底解析や付録などでフォローしてきたが、今回はさらに各国別の特徴や、お買い得ユニットなどを掘り下げてみた。

プレイしているときに悩むのは、どのユニットを生産して、どういう役割を負わせれば、一番効率よくゲームを進められるか、ということだよね。そこでボヤボヤしてたら、すぐにやられちゃうのだ。

そういうことのないように、スタート時にどのユニットを生産すればいいか、そして、主力にするユニットは何か、しっかりと頭にたたき込んでおく必要がある。

というわけで、お買い得ユニットBEST5を見てほしいのだ。一部重複しているユニットもあるが、まあ、素晴らしい兵器というのはどこにあっても目立つもの。それだけ能力が高いと思ってほしい。

2月号のふろくの下敷きを見ながら、個別のユニットについての知識を深めると、オモシロさがグーンと増すこと間違いなし。

また、田中パンチ&ジャン本田による、SUPER大戦略における効果的な戦い方、よーするに、こうすれば勝てるんじゃないの?という対談を行なったのだ。それをよ一く読んで、今後の参考にしてほしいものだ、ホントの話。

まあ、実際にプレイして、体で覚えるしかないんだけどね。スッキリと勝てるようになるぞー。

アメリカ1

誰もが好んで、誰もが自軍とするアメリカ1。なんにも語ることはないね、じゃあすまされないよね、やっぱりということで、ひと言だけメッセージを。

航空戦力、地上戦力とも、たいへんバランスがとれている。A-7コルセアなんか安いし、爆弾5発も積んでるしと、大好き。まあ、アメリカ2にも配備されているわけなんだけれども。

そして、序盤戦の鍵をにぎる兵員輸送部隊。空からはUH-60ブラックホーク、陸からはM2ブラッドレー。ブラックホークにはまがりなりにもロケット弾があるし、ブラッドレーには対地ミサイルがある。序盤戦をリードするに、あまりある兵器ではないか。

☗AH-64アパッチはイイ。なんだか知らないんだけど、イイような気がするぞ。

具体的にユニットについて小言をいってみる。F-4ファントムⅡはあまり使えないと思う。やっぱりF-15イーグルまで、がまんすべきである。F-111アードバーグの爆弾9発と燃料75というのは、きわめて魅力的だ。中盤、AH-64アパッチが、対地攻撃をもりたててくれる。補給部隊を計画的に配置して、大切に育ててやれば、アパッチは、強大な戦力となりうるユニットだ。ただひとつ難をいえば、やや対空戦力がちと弱い気がする。

☗やっぱりたよりになる、M1エイブラムズ。最強の戦車と呼んであげたい。

お買い得ユニットBEST5

1 A-7コルセアⅡ
2 AH-64アパッチ
3 M1エイブラムズ
4 M2ブラッドレー
5 M48チャパレル

アメリカ2

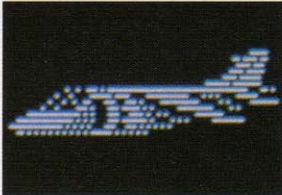
アメリカ2は、海軍と海兵隊からなる混成部隊だ。そのなかでも特に航空機の充実ぶりには目を見張るものがある。生産可能な16種類のユニット中、じつに8種類が航空機のラインナップだ。

それじゃ個別に見ていくとしよう。まず戦闘機。スゴイ能力を持つのがF-14トムキャットだ。AAMを8発装備しているのは魅力的。それにF-4ファントムⅡにも目移りするなあ。あとは話題の垂直離着陸機ハリアー。これを地上補給部隊とセットにして展開させると、心強い味方になるぞ。空港の少ないマップなどでは、積極的に生産するといいだろう。

また攻撃機コルセアも優秀で、かなり高い確率でヒットできる。兵員輸送は、ヘリがUH-1イロコイス、車両がLVTP-7となっている。

さて、地上ユニットに目を向けると、M1エイブラムズなど、なかなか強力なメンバーがそろっている。それに比べると、M163対空砲のみという対空兵器ユニットは、グーンと見劣りしてしまう。

アメリカ2で勝利を収めるためには、とにかく制空権を確保するのが大事になる。対空兵器が弱いという点をうまくカバーしよう。そこがウデの見せどころだ。

☗F-4ファントムⅡ。西側諸国のベストセラー機。8発のAAMを搭載している。

☗ハリアー。アメリカ2とイギリスが使用している。世界初の垂直離発着機。

お買い得ユニットBEST5

1 F-4ファントムⅡ
2 ハリアー
3 M1エイブラムズ
4 UH-1イロコイス
5 A-7コルセアⅡ

西ドイツ

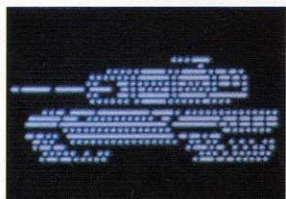
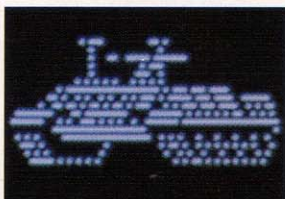
西ドイツと聞くと、なぜか戦車が強力というような想像力にかきたてられる。で、戦力分布を見てみると、やはり地上部隊のほうが充実していると思われる。

レオパルド、ヤグアル2、そしてローランド2。これらで機能的に編成を組んでいけば、かなり強力である。が、うらはらに、航空戦力は理想的とはいいがたい。

アルファジェットは、基本料金(?)が1,300と、非常にリーズナブルではあるが、爆弾が2発と、作戦を立てる際に、かなりの注意が必要になってくる。ただ、トーネードIDSにまで手をのばせば、有効な対地上航空戦力となりうるが。F-4ファントムⅡとF-104スターファイターは、かなり私情をはさみこませていただくが、使いものにならない！　何回それらで痛い思いをしたことか。

中盤戦から終盤戦にかけて、レオパルド2で大戦車軍団を形成できるように持ち込めれば、その時点で、勝利に3歩近づくことができた！　といっても過言ではなかろう。なぜか、思い込むほどに思い込むことができる、そんな西ドイツ軍は、十分評価できる軍備を誇っている。好き嫌いははっきりしているかもしれないが、ね。

お買い得ユニットBEST5

1 トーネードIDS
2 レオパルド2
3 レオパルド1
4 ヤグアル2
5 ローランド2

☗値段も高いが、信頼性も高いレオパルド2。前線の敵を駆逐してくれよ！

☗ヤグアル2の、ATM9発は、はっきりいって強力である。上手に使おう。

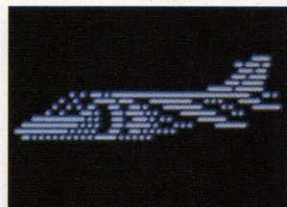
イギリス

これまた、個性的な兵器を集めたものである。このソフトには関係ないんだけれども、民間用航空機コンコルドなどは独特のフィギュアを持ち、いろいろな問題があるにもかかわらず、自国で開発した自負からかどうかしらないが、しぶとく使用している。うーん、表現が的確かどうかわからないが、とにかくイギリスというところはがんこなところのようである。

やはり注目したいのはVTOLのハリアーである。空港だけでなく、地上の補給部隊から、燃料と弾薬の補給を受けることができるのである。これは、やはり、個性ある作戦を練るときに、重要なアイテム、ユニットということがいえるだろう。また、同じく航空機で、2種類のトーネード。片方は対空、そして片方は対地用のユニット。これらは、使える。いい。

爆弾搭載量が3発と少ないが、値段が比較的安いジャギュアなどイギリス空軍の制空権はトップクラスと言えるだろう。

さて地上のユニットであるが、こちらもチャレンジャー、足の長いスコーピオン(移動力8！)など、個性＋実力のラインナップ。アメリカに飽きたら、イギリスも試してみるべし。

☗安くて、戦車砲が7発。そして移動力が8。スコーピオンは、軽快なヤツ。

☗空港なんてなくても、補給部隊から、補給が得られる、おなじみハリアー。

お買い得ユニットBEST5

1 ハリアー
2 トーネードADV
3 トーネードIDS
4 チャレンジャー
5 スコーピオン

クローして勝つ喜びを味わおう

プレイするなら アメリカ?西ドイツ?

ジャン本田(以下ジャン)　こういうの、初めてだから、どう始めていいかわかんないんですよね。

田中パンチ(以下パンチ)　なにをバカなことといってんだよ。なんかしゃべればいいんだよ、SUPER大戦略について。じゃあ、私から、話題を提供するか。ジャンは、対コンピュータモードでは、どこを自分の軍備にするのかい？

ジャン　ボクはいたってノーマルに、アメリカ1で、プレイすることが、多いですねえ。

パンチ　ノーマルって、どういう意味なんだよう？

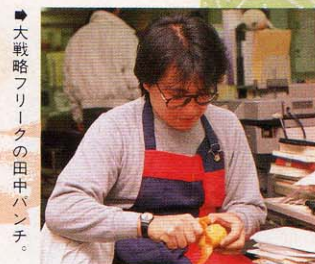
ジャン　別に、深い意味はないんですけど。一番とっつきやすかったのと、アメリカの兵器の中で、いくつか知ってるのがあったもんで、やりやすいんですよ。

パンチ　まあ、普通の人はそうだろうなあ。アメリカの軍備って、わりとよくみんな知ってるしねえ。

ジャン　パンチさんはどこで、やるんです？

パンチ　え、私？　えーとね、やはり最初はアメリカ1だったんだけど、最近では、イギリスとか、西ドイツとかを、好んでますねえ。最新鋭とかでは、あまりプレイしないねえ、なんか卑怯な気がして。

ジャン　シ、シブイ。でもボク、あんまり、イギリスとかでプレイしようとは、思わないんです。

パンチ　まあ、その気持ちもわからんではないが、いろいろな国でやってみると、だんだん愛着もわいてきて、おもしろくなってくるもんだよ。イギリスのスコーピオンっていう軽戦車なんか、ちょっとヘボいけど、移動力が8もあって、なかなかつかえるヤツなんだ。各国で、個性的なユニットが必ずあると思うので、それを自分の得意技のようにしてやると、攻め方にもバリエーションが出てきて、おもしろいと思うんだけどなあ。

ジャン　スコーピオンって、一瞬水虫の薬かと思ってしまいました。

パンチ　なにバカばっかりいってんだよう。そんなこといってるから、彼女に「あなたも好きだけど、○○さんも同じくらい好き」とか、言われてしまうんだよ！

ジャン　ひどいなあ、冗談になってないじゃありませんか。

パンチ　おい、話を元にもどそうでは、ないか。

ジャン　そうしましょう。ああ、よかった。

➡ヤツレた表情のジャン本田。

➡大戦略フリークの田中パンチ。

フランス

これはスゴイ！　と特に目を引くユニットは、残念ながらない。地味というか何というか、頼れるエース、４番バッターがいないようなもので、苦戦するかも。

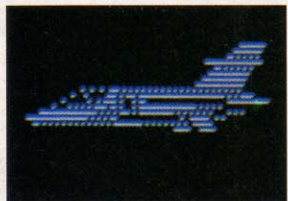
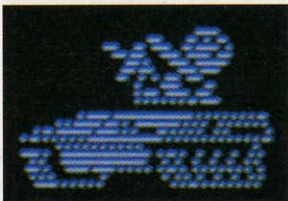
そんななかで、かなり役に立つのが対空車両だ。ローランド２とクロタルが高い能力を使えば、航空機に対して効果があるだろう。とくにローランド２は、SUPER大戦略のなかで、対空兵器の一番手。ただ、中心戦力とするわけにはいかないのが苦しいところだね。

戦闘機では、ミラージュⅢやミラージュF1などがあるが、やや旧型に属しているのだ。やはり最新鋭のミラージュ2000が威力を発揮することだろう。また、爆撃機ジャギュアは、地上部隊に対してかなりダメージを与えられる。

地上兵器ユニットでは、AMX-10Pを部隊の主力としてたくさん配備すること。そして、戦闘、補給を繰り返して経験値を上げていき、強力なユニットを多く作り上げることが必要なのだ。

全体的にハデなユニットはないものの、ユニットを数多く生産して、集団で攻めていくといいはずだ。よーするに、プレイヤーの高度な判断力、作戦の立て方などが問われるツウ好みな国といえる。

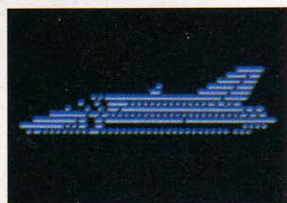
お買い得ユニットBEST5

1 ジャギュア
2 ローランド2
3 AMX-30
4 ガゼル
5 AMX-10P

⬆イギリスとフランスが共同開発したジャギュア。メインの攻撃機なのだ。

⬆ローランド２。AMX-30の車体にローランド地対空ミサイルを搭載してある。

スウェーデン

スウェーデンは、ドラケンやSタンクなど個性的な機能やデザインを持つ兵器を開発している。とにかく自国生産なので、価格が安いのがとっても魅力的なのだ。

戦闘機は、ドラケンとグリペンの２種類。どちらを選んでも性能に大差がないので、お好きなほうをどうぞ。まあコツコツと経験値を上げていく必要があるね。また、爆撃機はビゲンだけだ。これは、地上の敵に対してかなり有効。輸送ヘリは、UH-1イロコイス。

地上兵器に目を向けてみよう。ハッキリ言って、あまり種類が多くないので、生産するユニットは限られてくる。その中ではSタンクは、移動力にも優れ武器も強力なのでおすすめだ。

⬆ドラケン。ユニークなデザインがいいね。F-4なみの性能を誇っている。

対空車両は、ARMADのみで選択の余地はない。これは、イスラエルにあるM113に対空ミサイルを搭載したもので、ゲームの設定ではM113に比べて、やや搭載燃料が減っていたり川を渡れないなどの違いがある。そのかわり防御能力が高くなっていて、ヘリにも航空機にもぶつけていけるので、ドンドン生産していこう。

とにかく、この国でプレイするには、細心の注意と高度な判断力が要求されるぞ。

⬆主力戦車のＳタンク。軽戦車なみの機動力を持っているぞ。暴れるんだ！

お買い得ユニットBEST5

1 ドラケン
2 UH-1イロコイス
3 ARMAD
4 Sタンク
5 グリペン

お気に入り！のユニットはなんなんだ

パンチ　キミが最も好むユニットは、なんなんだい？

ジャン　M1エイブラムズです。すごく強力な戦車で、使い道が広いような気がするんですよねえ。

パンチ　そういう、感覚的なことだけで、戦力を決めてしまうのは、よくないと思うんだ。じゃ聞くけど、M1エイブラムズと、レオパルド２と、どうちがうんだい。やっぱり、M1エイブラムズのほうが、強力なのかい？

ジャン　ちょっと待ってください（と、資料を調べる）。ああ、レオパルド２のほうが、燃料搭載量と砲弾数は上回ってますねえ。移動力はおなじですけど。

パンチ　そうでしょ!?　各ユニットの持つイメージに惑わされてしまうという点はあると思うんだ。

ジャン　でも、西ドイツでやるよりも、アメリカでやるほうが、楽しいんだもん。やっぱり、思い込みって、ありますよね。そういうのを、大切にしていきたいんです。

パンチ　うーん、そうだけどねえ。この手のゲームっていうのは、自分の好みの軍備で、相手を叩くっていうのがそもそもの目的だから、いくらいいユニットが装備されていても、その国が嫌いだったり、思い込みが希薄なところだったら、まあ、しょうがないわなあ。

⬆各国の個性的なユニットを知るんだ。

ジャン　そういえば、意外と中国でプレイするのも、楽しいもんです。ユニットがとてもリーズナブルなお値段だし。同じアジアだし。

パンチ　私は、西ドイツとか好きなんだなあ、やはり。小学生のころは、タミヤのプラスチックモデルで、ドイツものばかりつくってたからなあ。その流れは今でも、残ってるんだよなあ。

ジャン　へー、わりと、早熟だったんですねえ。ボクが、サンダーバードの模型を作ってたころです。

パンチ　なんでもいいけど、さっきから聞いていれば、ぜんぜん身にならないことばかりではないか、キミの言動は。すこしは、ためになることも、言いなさい。

ジャン　そういえば、プレイしていて、移動力ってすごく大切だなあと、思います。なかなか先に進めなくて、いらいらすることも、たびたびあるんです。

パンチ　そうなんだよね。特に、地上のユニットの移動力が６なのか７なのか８なのかは、とても大きな差になって現われてくるんだよね、のちのちに。

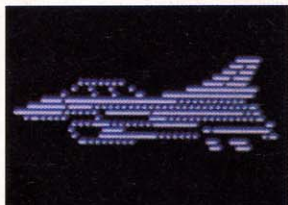
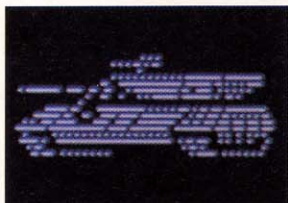
ジャン　さっきも出てきましたけど、イギリスのスコーピオンとか、フランスのAMX-10RCとかは移動力が８で、価格もそんなに高くなくて、両方とも対戦車砲を備えているから、序盤戦の主力になるユニットだと思います。

各ユニットの特徴をつかむのだ

パンチ　私がたびたびイギリスでプレイするのは、スコーピオンがあるからなんだ。こいつ、装甲は薄いけど、森の中とかで集中砲火を浴びせると、重戦車とも結構戦えるわけだ、これが。それで、後

イスラエル

東西両陣営のさまざまな兵器が入り交じっていて、特殊な生産タイプだ。政治的には西側陣営に属するが、中東で緊張状態にあるために、こういう構成になっているのだろう。自国生産もあり、ユニットの選択の幅が広くなっている。

戦闘機は、それぞれ特徴があってどれを生産していいのか困るだろう。その中でも、クフィルが価格のわりに性能がいい。F-15イーグルやF-16F.ファルコンを買うほどのお金がない！　というときにコイツは重宝するのだ。

⬆F-16よりも小さい機体に、強力なエンジンを積んでいるラビ。攻撃機だ。

⬆イスラエルが独自に開発した主力戦車メルカバ。輸送できるのが強み。

攻撃機は、A-4スカイホークかラビのどちらか。できればラビを生産したいものだ。移動力や搭載燃料の量でかなり差があるぞ。

地上のユニットをみると、なんといっても目立つのが自国開発の戦車、メルカバ。歩兵を搭載できるのが魅力なのだ。しかもコストパフォーマンスに優れているので、主力戦車として配備したい。ただ、川を渡れないのがタマにキズだね。

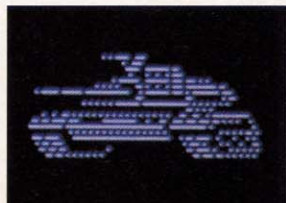
対空車両の中からは、M48チャパレルがSAMを持っているのが光る。ただ、コイツはSAM以外に武器が無いので、地上の敵に対しては不利。戦車とワンセットにして進めていくのが無難だろう。そうして空からの敵に備えるんだ。

お買い得ユニットBEST5

1 ラビ
2 クフィル
3 メルカバ
4 UH-1イロコイス
5 M48チャパレル

日　本

思い入れはないことはないのだが、なぜかあんまり選びたくない国。そんな気がして、しょうがない。ましてや、対戦相手としてコンピュータにやらせるなんて……。そんなことありませんか。自分の国って、こういうとき選びにくいことはありませんか？　私だけなのかなあ、そういう感覚。

航空戦力としてF-15イーグルが配備されている。これは明らかに強力だ。ただあとは、どうもいただけない。三菱F-1は爆弾の搭載量が2しかない。空からの地上攻撃は、戦闘ヘリAH-1ヒューイコブラにたよらざるを得ないのだ。まあ、ヒューイコブラは移動力が8と、高機動の部類に属しているから、まだ救われるのだけれど。

⬆弱いというわけではない。しかし、移動力も6。ちょっと……の74式戦車。

⬆日本の航空戦力の鍵をにぎるともいえるAH-1ヒューイコブラ。どう使う？

日本の重戦車74式戦車は、まあまあのレベル。ただ相手がエイブラムズやレオパルド2などの場合は、地形効果を十分こちら側に有利なように展開して、攻撃を加えなければならない。60式無反動砲は、通常料金が200と、非常に買いやすい。しかし、防御力は貧弱なので、戦法を整える必要がある。

あまりスカッとした勝ち方は望めない、といったらいいすぎであろうか？　苦労はしそうな、ユニット群でありそうだ。

お買い得ユニットBEST5

1 F-15イーグル
2 AH-1ヒューイコブラ
3 74式戦車
4 60式無反動砲
5 81式対空ミサイル

にチャレンジャーやトーネードの大軍団でとどめをさす、と。ハリアーは、補給車で燃料や弾薬も補給できるし。いうことナスだよ。

ジャン　（ズドとこける）ボクの好きなアメリカでいうと、M60パットンですね。こいつは、価格が安いわりには、対戦車砲を9発持っているので、お買い得な感じですね。それに航空機でいうと、値段は高いが性能が抜群なF-15イーグルでビシッと決めたいですね。

パンチ　なるほどねえ。そんじゃあとで、西ドイツ対アメリカで、やろうね。そうね、私がアメリカでやるときは、確かに序盤戦、そう、都市の数があんまりたくさんないときは、M60パットンで戦車軍団を形成することが多いけど。でも、アメリカでいうならば、M2ブラッドレーを序盤戦、主戦力にするんだよなあ。足は、移動力6

⬆話題のスコーピオン。うまく使おう。

と遅いけど、ATMが2発あるし、兵員も運べるし。結構使えるヤツなんだよね。

ジャン　んー、確かにヘタな戦車よりは攻撃力があるし、使えますよねー。でも、装甲が薄いんで、重戦車にでくわしたときなんか、生存率が高くないのが、欠点といえば、欠点かなあ。

パンチ　キミは、どういうふうに序盤戦を組み立てていくんだい？

ジャン　ボクの場合ですか？　まず最初に作るものは、歩兵と兵員輸送車、この兵員輸送車というの

私は一生大戦略担当だ

Mマガ読者の皆さん、どーも初めまして。私が、ログイン編集部のマイケル・J・フォックスこと、都築てつやです。実は私、足掛け4年ばかり“コレ”、つまり『大戦略』で身を立てているわけでして……。ま、なんつーか、大戦略のおスペしゃりすととでも言うんでしょうか。大戦略カンケーなら、もう何でも来いになってしまいました。

都築てつや

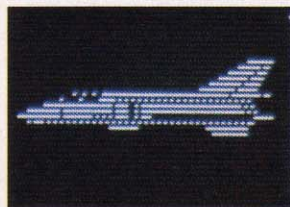
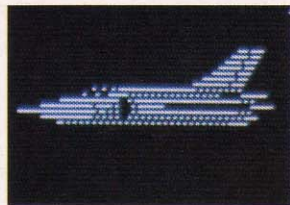
そんな私が待ち望む大戦略とは、だいたいこ〜んな感じです。

まず、大戦略を名乗る以上は、基本のゲームシステムがこれまでと同じである必要があります。で、新しいシステムというか、ルールとして、時刻や気象などの自然現象の影響を、それに加味してほしいわけなんですよ。そうすれば、自然現象を制する作戦を立てる楽しみが生まれるし、一発大逆転劇なんてーのを呼び起こすことも可能でしょ。

勝って楽しい大戦略なんだけど、ゲーム中盤を過ぎてからの、たらたらした展開はちょっと辛いですね。何か、刺激物がないと。

ルール以外に期待するのは、次期主力大戦略の商品展開です。『大戦略Ⅱ』シリーズを上回る完璧なデータ集なんか、いいですね。その1、その2……とかいって、マップやユニットの膨大なデータが揃っていくのは、ユーザーの夢でもあるでしょう。

中国

選択できる兵器の数が少ない。だから、だから……。
が、とにかくユニットの値段が安いのである。人民兵は50、対空砲火用の63式対空自走砲は250。重戦車に分類される69式戦車も、400。ほかの国に比べて3割から5割引き！　カメラの量販店みたいなことを書いてしまったが、実際そうなのである。

⬆中盤戦から積極的に飛ばすことができるであろう、フィンバックB。

⬆爆弾搭載量は2と乏しいが、これも低価格な爆撃機、ファンタンA。

ユニットに関して、どこに面白味を見いだすかで、その価値判断が変化していくと思うのだけど、このゲーム上においての中国は、あまり自分の操る国としては、魅力の少ない兵器を所有する国と認識せざるを得ない。
市場の競争は、そのコストによって争われるわけであって、戦闘の中にもそれを見つけることができる人なら、中国は低予算で、ある程度の兵器を揃えられる国ということで、意味はあるかもしれない。早くに部隊数を増やしたほうが有利にことが運ぶ地形のマップでは、中国はたいへん効率のよい国だろうね。
コンピュータに選択させて、1プレイヤーで、プレイするのならいいかもしれない。致命的な崩れ方をしない、粘りある国力と評価できよう。

お買い得ユニットBEST5

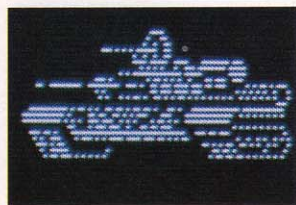
1 フィンバックB
2 ファンタンA
3 PT-76
4 69式戦車
5 人民兵

ソビエト

さすが東側陣営の中心国。質、量ともに第1級、トップクラスなのだ。戦闘機、攻撃機、戦闘車両、対空車両のすべての部門にバランスが取れていて、いろいろと選択できるから楽しめるぞ。
航空ユニットとしては、MiG-29ファルクラムが、同じ程度の性能を持った西側の戦闘機より安い価格で生産できるのだ。高いコストパフォーマンスを誇っているわけだね。攻撃機では、移動力や燃料の搭載量でSu-24フェンサーがキラリと光っている。そのほか、攻撃ヘリMi-28ハボックがおトク。
地上のユニットに目を移してみよう。戦車では、T-80がすばらしい。値段がほとんど変わらないわりに性能が劣るT-64を生産するくらいならT-80のほうがよっぽどいいのだ。コイツを部隊の中心として構成してやろう。それから4輪駆動の水陸両用装甲車BRDM-2がおススメだ。優れた移動力を誇り、ATMを5発備えているなど魅力タップリ。対空車両では、SA-13ゴーフルが心強い。これで空の敵に十分対抗できる。
兵員輸送ができるのは、Mi-17ヒップHとBMP-2だ。BMP-2のほうが攻撃力が高い。重歩兵をのせて、積極的に戦っていこう。

お買い得ユニットBEST5

1 MiG-29ファルクラム
2 T-80
3 Mi-28ハボック
4 BRDM-2
5 BMP-2

⬆このMIG-29は、F-16、F-18Aの性能に十分匹敵するといわれている戦闘機だ。

⬆T-80。ゲーム中は、戦車砲で対空攻撃もこなしてしまうスゴイやつなのだ。

はトラック以外のものという意味なんですけどね、それと輸送ヘリを作ります。
パンチ　うん、まあ、それが妥当なとこだねえ。
ジャン　輸送ヘリで歩兵を運んで、都市を占領しに行きます。
パンチ　そんなこと当たり前じゃないかよう。
ジャン　だってある程度お金が貯まるまで高い兵器は買えないし、やることといったら、ひたすら都市を占領することぐらいですもん。

敵との最前線を最初に決めよう！

パンチ　ははあ、キミは対1プレイヤーモードのコンピュータ戦でしか、プレイしたことないな!?
ジャン　げげ。わかります？
パンチ　そりゃ、わかるさ。そういう言い方するんだもん。対人間だと、毎回毎回のターンのときにちょっとしたミスも許されないんだ。ほんの少しの移動ミスが、大きな遅れを引きおこしてしまうんだぞ。そもそも、SUPER大戦略は、人間対人間で戦うゲームだと思う。データの表示に時間がかかって、ちょっとイライラするところはあるかもしれないんだけど、やっぱり、人間対人間の戦闘作戦合戦の臨場感、それが醍醐味というもんだよ。都市の占領のしかたでも、いろんなパターンがあるよ、やはり。地形とか、都市の配置とかで、前線をできるだけ押し上げたほうがいいのか、それとも、自分の首都に近い都市を固めていったほうがいいのか、とか。
ジャン　へへー、恐れいりました。
パンチ　なにをゆーとるんじゃ。せっかく、こんなにページをさいて、SUPER大戦略ファンに応えようとしている企画なのに、ちっとは、みんなのプラスになることも、言ってあげたいでしょ？　もう、箇条言い(?)でもいいから、なんか、いいこと言いましょうよね。
ジャン　ボクは、攻めていくときに、ひとつの部隊ごとに単独で判断して移動するんじゃなくて、全体を大きな面としてとらえて、それを押し上げるようにしています。
パンチ　うん。まあ、そうだけど、私がまず第一に考えるのは、敵との前線をどこにもっていくか、だね。どの都市を最前線の自分の都市とするか。それを決めて、その目標にむかって作戦行動をとるようにしているんだ。その作戦によって、具体的にいえば、輸送ヘリを中心とするか、トラックを中心にするかなど、決めていくねえ。
ジャン　ボクのやり方がマズイんでしょうけど、前線でかなり敵の攻撃を受けて、そのうちに全滅するユニットもでてくるんですけど、どうしたもんでしょうかねえ……。

⬆頭の中に戦略を描きながら、都市を占領していこう。

ワルシャワ

ソビエトに続く東側陣営の生産タイプだ。おもに一時代前にソビエトで使用されていてユニットが多い。が、実力的には今でも十分に通用する一線級だ。

戦闘機を見てみると、MiG-21フィッシュベッドとMiG-23フロッガーがある。前者は、これまで東側陣営の主力戦闘機を務めていた実績があり、現在の戦闘機より軽量、小型で機動性に優れている。ゲームでは、価格が安いので序盤戦で威力を発揮しそうだ。また、後者はMiG-21の弱点を補強したもので、航空部隊の主力にするのは、こちらの方がいいだろう。

戦車では、T-62と最新鋭のT-72がある。移動力、燃料などT-72が優れているので、戦車部隊の主力は、T-72にするといいだろう。

T-64によく似ているが、内部には強化されたエンジンが積んであるT-72。

Mi-24ハインドとBMP-1は、輸送に使えるほか攻撃能力が高いので便利。ただ両方とも防御能力が低いので、十分注意が必要だ。

対空車両は、SA-8ゲッコーとSA-9ガスキンの2種類があり、移動力に優れ攻撃能力も高いので、どちらを生産してもいい。とにかく動き回ってヘリをやっつけよう。

アメリカ1などにくらべて、やや弱いと感じる航空ユニットだが、地上部隊でそれを補おう！

Mi-24ハインド。本格的な攻撃能力を持ち、兵員の輸送も可能なのだ。

お買い得ユニットBEST5

1 MiG-23フロッガー
2 T-72
3 Mi-24ハインド
4 Su-17フィッターC
5 BMP-1

最新鋭

ひとつの国というとらえ方ではなく、近代兵器の最先端のものばかりを集めてしまった最新鋭軍は、中国の持っていた特色とは180度趣を異にしている。価格は高いが、どれも文字どおり、最新鋭、どれもが強力兵器ユニットなのである。

う、どれも、ということは、やはりないかな。オスプレイという兵員輸送もでき、対空ミサイルも2発装備しているヘリがあるのだが、これは、なんかよくわからないヤツなんだ。いや、使えるんだろうけど、なぜか妙な……まあ、いいや。

戦闘開始当初、歩兵であるエリート兵でさえ250もするので、思うようにユニット数が増えていかない。もちろん、エリート兵は移動力が3でATMとマシンガンの双方を備えた、優秀な精鋭なわけだから、量より質との観点からは、それでいいではないかと言われれば、それまでなのだけれど。

テレダインAGSは移動力が8。軽戦車ではあるが、攻撃力はさすが最新鋭。

最前線は、ほかの国を選んでの戦闘よりも手前になってしまうかもしれないが、ある程度もちこたえることができれば、後半、自分の都市が20を超えたあたりからは、とても楽な戦闘展開になることは火を見るよりも明らかである。たまには、最新鋭もいいだろう。

この当時は、まだ秘密のベールを脱いでいなかった、F-19、ステルスだ。

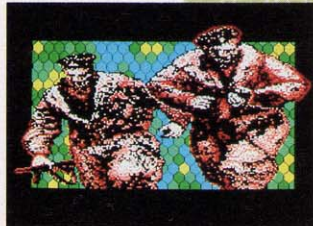
お買い得ユニットBEST5

1 EFA
2 FSX
3 90式戦車
4 テレダインAGS
5 90式歩兵戦闘車

究極の楽しみとはいったいなんぞや？

パンチ　あのなあ……。まあ、いいけど。そうねえ、いらないユニットは処分する。それが、私のやり方だねえ。たとえば、中盤戦で、敵のユニットと戦闘が始まったときに、兵員を輸送してもう使い道がなくなったトラックをついたてがわりに使ったりはするねえ。本来のユニットの補給の方法は、波状攻撃&波状補給だと思うけど。
ジャン　なんですか、それは。もっと詳しく、教えてください。
パンチ　つまり、自分の都市や空港や補給部隊を後ろにひかえて、前線を形成するわけ。それで、2系統の部隊構成として、まず先方の部隊で敵と接触、そして被害がある程度でたところで、次の部隊と交代。傷ついた部隊は、後方の都市に入って、次のターン以降に補給する。最前線では、そうしてユニットを保守するわけだ。

このようなリアルファイトも魅力だ。

ジャン　そうかあ。ヒット&アウェイ戦法ですね。
パンチ　なんだ、知ってんじゃないかよう。バカ。
ジャン　ボクだってそれくらい、知ってますよう。
パンチ　そうかいそうかい。この戦法がピタッときたときは、ほんと快感なんだよね。あっはーん。
ジャン　いきなり、もだえないでくださいよ。今、朝の7時半なんですから。徹夜明けの。
パンチ　うるせい。まあ、いいじゃないか、たまには。あとねえ、中盤の前線の後ろには、1台でもいいから、対空ミサイルを搭載した対空車両を引き連れておこう。特に対コンピュータ戦だと、相手のユニットの作り方が、ぜんぜんかわってくるからね。輸送ヘリを一網打尽にしちゃうとこなんか、気持ちいいもん。
ジャン　ああ、そうそう、そのユニットの経験値(ランク)を上げる楽しみってありますよね。だんだんと、経験値の帯グラフがのびていってランクアップしていくのは、RPGの成長みたいで、楽しいもんですよ。
パンチ　そうねえ。対空車両とか、航空機とかは、上手に育てると、CランクとかBランクとか、なっちゃうもんねえ。今問い直すけど、そもそも、このたぐいのゲームの楽しみ方とは、なんぞや？
ジャン　だから、自分の頭の中で戦略を組み立てていって、それがドンピシャだったときの快感を味わうことに、つきるんじゃないですか。なんて、えらそうなことをいってしまいましたが。
パンチ　まあ、そうだな。とにかく勝つ喜びだよ。ゲームはすべて。ある程度苦労して、それで勝つ。それでこそ、娯楽というもんなんだよな、お金を出してゲームで遊ぶということは。

ヤッター!!　ついに勝利を収めたぞ。

●あぁ、愛しのモンスター

マスターオブモンスターズ

『大戦略』シリーズにファンタジーの要素がタップリと加わったのが『マスターオブモンスターズ』。シミュレーションは苦手で……という人にもオススメできるのだ。

Master of Monsters
SystemSoft

⬆MSX2＋の自然画モードのタイトル画面。キレイだし、ヤル気がぐーっと盛り上がる。

モンスターを操って戦うのだ！

魔王ガイアは、魔法使いたちを集めてこう言った。

「いよいよ、次の魔王を決めるときがきた。魔王になれるのは１人だ。おまえたちは、自分の持てる魔力、知力、体力を駆使して、創造し、戦い、統括していかねばならない。すべての世界を統括し生き残った国の魔法使いだけが、魔王となるのじゃ」

そこから、魔法使いがお互いにしのぎをけずる戦いを繰り広げていくことになる……。

と、まあ、こんなストーリーのもとに、この『マスターオブモンスターズ』が始まる。シミュレーションながら、ファンタジーの要素をタップリと取り入れたゲームといえるのだ。いままで、シミュレーションはちょっと……、という人でも、スンナリとゲームにのめり込むんじゃないかな。

マスターオブモンスターズは、

⬆さあ、あともう少しで敵のマスターを倒すことができるのだ。ガンバルぞ！

⬆モンスターたちは、格闘や魔法などを使って敵と戦うのだ。

基本的には『大戦略』シリーズと同じシステム。塔を占領しながら部隊を進めて行き、敵の部隊と戦い、マスターをやっつけたらジ・エンド。勝利をおさめるのだ。

このとき、大戦略の部隊にあたるのが、モンスターだ。モンスターを呼び出すには、自分の持っている魔力(MP)を消費することになる。また、自国の占領している塔(これは都市にあたる)の数によって、呼び出せるモンスターの数が制限されてしまうぞ。

そして、生産タイプにあたるのが魔法使いだ。ウォーロック、ソーサラー、ネクロマンサー、ウィザード、サモナーといる。

さて、実際のゲーム内容だけど、キャンペーンとマップという２つのモードで遊べるようになっている。キャンペーンモードでは、全部で８枚のマップが用意してあるぞ。キャンペーン１からスタートして、そのマップを勝たないと次のキャンペーンに進めないのだ、これが。

また、このモードではあらかじめ敵、味方とも魔法使いが決めてあって変更することはできない。

ここで、何といってもオモシロイのは、モンスターのレベルを上げてやること。敵のモンスターと戦うことで経験値が増え、ある一定の値になると、より強力なモンスターに変身するんだ。そろそろレベルアップするかなー、なんて思いながらプレイすると、だんだんモンスターに愛着がわいてくるんだよね。

モンスターをレベルアップさせると、次のキャンペーンで呼び出すことができるようになる。敵のモンスターも強くなってくるから、早いキャンペーンでレベルを上げておきたいものだ。

マップモードは、全部で20あるマップの中からマップを選び、好きな魔法使いでプレイすることになる。マップモードとキャンペーンモードでは、呼び出せるモンスターの種類が違っているので、注意が必要だね。

とにかく、今までのシミュレーションとはひと味違うこのゲーム、じっくりと長く楽しんでみてね。

索敵モードもオモシロイ！

ノーマルにプレイするだけでも、十分におもしろいゲームなんだけど、"索敵あり"のモードだとさらに楽しめてしまうのだ。

いったいどういうモードかというと、コンピュータ側のモンスターがどこにいて、どういう動きをしているのか、こちらにはわからないというもの。自分のモンスターがある距離まで近づいて、初めて敵のモンスターがいることに気がつくことになる。

ということは、敵に対して大魔法やエレメンタルを使うのが、少し制限されることになって、難しさも増すというわけだね。

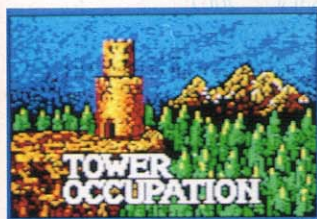
⬆コンピュータが思考中。どういう動きをしているのかわからないのだ。

マスターオブモンスターズをキワメタゼ！　という人は、１ターンで増える自分の魔力の値を相手より低く設定するのと同時に、この索敵モードを使って難易度を上げて挑戦してみてくれ。

ゲームを進めていくと

このゲームは、大戦略シリーズと同じように、自分の部隊を敵の本拠地めがけて進めていき、大将の魔法使いを倒すと勝利になる。

そこで、有利にゲームを進めていくためには、戦闘で傷ついたモンスターのHPの回復や、塔の占領、無傷のモンスターを前線に送り込む、マップをよーく見て有利なモンスターを呼び出すなど、やることがたくさんあるのだ。

まず、いちばん最初にやっておかなきゃいけないのは、塔をできるだけたくさん占領すること。自分が占領している塔の数＋１までしかモンスターを呼び出せないので、塔の数が少ないと苦労するぞ。また、占領したときに限り魔力(HP)が少し増えるんだ。とにかくゲームの始めで、まだ塔の数が少ないときは、積極的に占領していこう。

⬆塔を占領するのはとっても大事なことだ。ビシバシ占領していくのが肝心。

次にやるのは、傷ついたモンスターを回復させることだ。戦闘を何回か経験したモンスターというのは、それだけ経験値が高いということになるね。前にもいったように、レベルアップさせるには、こういうモンスターを大事にしていかなきゃ。レベルアップ目前でやられちゃうと、もう大大大ショック！　なのだ。気をつけよう。

あとは、イキのいいモンスターを最前線に送り込むために、大魔法を使ってやればいいのだ。さあ、これで勝つこと間違いなしだ。

これがマスターなのだ

このゲームには、５人のマスターがいる。彼らは、よーするにキミたちの分身というわけだ。法と秩序を象徴するLAW系のウォーロックとソーサラー。混沌と無秩序を象徴するCHAOS系のネクロマンサーとウィザード。その中間をいくNEUTRAL系のサモナー。さあ、好きなマスターを選んでプレイしよう。

ウォーロック

ソーサラー

サモナー

ネクロマンサー

ウィザード

モンスターを成長させよう！

このゲームの楽しさのひとつといったら、なんといってもモンスターを成長させてレベルアップするところにある。そう、敵のモンスターと戦って、ある経験値に達すると、ドドドーンと成長するのだ。フー、たまんない快感。こういうところにRPG的な要素が含まれているわけだね。ナットク。

下の写真を見てもらえばわかると思うけど、たとえばドラゴンは、ドラゴン→ドラゴンL.→F.ドラゴンと成長する。F.ドラゴンの強そうな姿といったら、まったくホレボレするね。プレイしていて、そろそろレベルアップしそうだな、というときはミョーにワクワクして落ち着きがなくなるんだ。

成長したモンスターは、攻撃が命中したときに敵に与えるダメージがグーンと大きくなるし、自分のHPもかなり増える。戦いを進めていくのに心強い味方だ。

ひとつ注意してほしいのは、経験値が大きいモンスターのHPをマメに回復してやること。そうしないと、せっかく経験値が100くらいになったのに、死んじゃったなんてことになったら目もあてられないのだ。悔しくてリセットボタンに手がいってしまうことも……。

⬆キャンペーンモードで、成長したモンスターは次から呼び出すことができるぞ。

たとえば……こうなる

ドラゴン

ドラゴンL.

F.ドラゴン

まずはキャンペーンモードね

前にも紹介したとおり、マスターオブモンスターズには、キャンペーンモードとマップモードの2種類があるんだ。

ここでは、とりあえずキャンペーンの8枚のマップのうち前半の4枚を紹介していこう。キャンペーン1からキャンペーン4までだ。これを見て、自分や敵の本拠地の位置や、どういう地形かを頭にいれておくと、どのモンスターを呼び出せば有利かなど、いろいろと作戦を立てやすいはずだ。

ところでキャンペーンモードでは、ある決まったターン数以内に敵の魔法使いをやっつけなければいけない、というターン数の制限がある。勝つことを考えるのと同時に、現在のターン数を横目でみながら、モンスターのレベルアップに努力しよう。とくにキャンペーン1は、比較的楽に勝てるはずなので、制限ターン数ギリギリまでモンスターのレベルアップをするほうがいいと思う。

キャンペーン2になると、ジャイアントなど、いきなり強いモンスターが出てくるぞ。こいつは一撃必殺という感じで、イッパツ当たったときのダメージがとても大きい。命中したときなど、思わずアイタタタ、なんて叫んでしまうのだ。こいつに対抗するためにも、ぜひキャンペーン1でドラゴンやトロールを成長させたいね。

キャンペーン1

自分の本拠地は、島の左下の端、出っぱったところにある。敵のネクロマンサーは、右上に陣取っているんだ。このマップは比較的陸地が狭いので、ドラゴンなどの地上部隊は早いターンで島の中央部に到着できるはずだ。まずここで、敵のモンスターと戦うことになるぞ。

最初のうちは、敵のモンスターの数がこちらより多いので苦労するかもしれないが、モンスターを一列に並べて押し上げるような感じで進んでいこう。戦闘のときは、HPの少ないヤツめがけて、集中攻撃をかけるとうまくいく。そうしてドンドン経験値を稼いでいくんだ。

このスキをついて、水棲族のセイレーンやサーペントを使って、海岸線沿いにコッソリと塔を占領していこう。何度もいうようだが、塔を占領することはとっても大事だ。相手の塔の数を減らすことで、敵が新しいモンスターを呼び出せなくしてやるのだ。

ここの制限ターン数は31。十分使ってモンスターのレベルを上げよう。

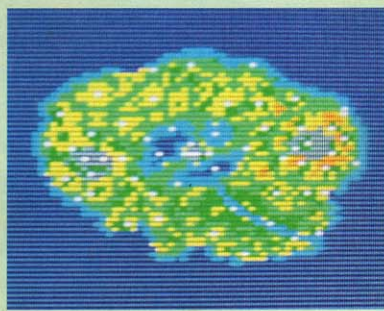
キャンペーン2

ここでは、島の中央部に自分がいるぞ。その左側に緑色のソーサラーが、右側に赤色のネクロマンサーがいて、ちょうどはさまれた格好になっているんだ。そう、ここは3人の魔法使いの争いなのだ。

とにかく両側から攻めてこられるんだから、ノホホンとしているわけにはいかない。早いターンでどちらかの魔法使いを先にやっつけなくては、苦労するぞ。とりあえず、左右にモンスターを移動させておいて、一方の攻撃を食い止めながら、もう一方へ攻めていこう。

ちなみに、先にソーサラーを倒したほうがやりやすい感じがするんだけど、な。

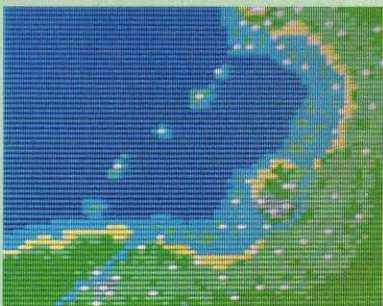
また、キャンペーン1では登場しなかったジャイアントが出てきたりと、とても苦しい戦いをするかもしれない。ここは、レベルアップをしたドラゴンL.などで、敵のモンスターをなぎたおして進んでいくことにしよう。

キャンペーン2の制限ターン数は37。とにかく早め、早めにどちらか一方の魔法使いをやっつけよう。

キャンペーン3

ここも3人の魔法使いの争いだ。自分の本拠地は、マップ左下の川沿いにある。赤色のネクロマンサーが一番上に、そして緑色のソーサラーが中央にデンッ！　と陣取っている。

当然、ここで最初に狙うのは緑色のソーサラーだ。自軍とネクロマンサーの挟み打ちにあうので、そんなに時間をかけずに倒せる。

その地上部隊とは別に、飛翔族のマンティコアや水棲族をうまく使うのがポイントになるぞ。点々と連なる島にある塔を、うまく取ってしまえばこっちのものだ。いかにすばやく移動できるかが勝敗の分かれ目といったところか。そして、ソーサラーを攻撃しながら、ネクロマンサーのモンスターに対する攻撃も同時に行なうんだ。

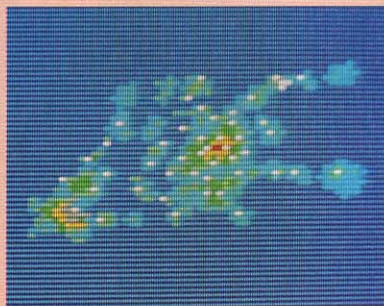
キャンペーン3の制限ターン数は35。これはかなり余裕のある数字といっていいので、まだモンスターのレベルアップが終わってないよー、という人はじっくりと経験値を稼ぐチャンスだ。じわじわとネクロマンサーを攻めていこう。

キャンペーン4

ここは、赤色のネクロマンサーとの戦いだ。とにかく陸地が少なくて、海、また海といったマップなのだ。自分がいるのがいちばん左の島。そしてネクロマンサーは、右上の島に本拠地をおいている。

戦い方としては、サーペントなどの水棲族が、地形効果のおかげで有利になるケースが多いので、積極的に呼び出して使おう。それに飛翔族も活躍する場面が多くなりそうだね。

敵のいる島の塔を占領したら、すかさずドラゴン族を大魔法の"塔移動"で送り込む。コイツはきっといい仕事をするはず。いざとなったらやっぱり頼りになるのだ。

キャンペーン4の制限ターン数は20。わりと少なく設定してあるような気もするが、島の中央部に上陸するモンスターと、上から回り込んで攻めていくモンスターの2つに分かれて攻撃すれば、簡単にクリアーできるぞ。

あとは毎度おなじみの、塔をすばやく占領していくことや、効果的な移動がポイントになるだろう。

おすすめモンスターだよっ

マスターオブモンスターズには、全部で42種類のモンスターが用意されている。ただ、「たで食う虫も好きずき」とことわざにもあるように、人によって好みはさまざま。ホレてしまうモンスターもいれば、どーもこいつはキライだ、なんてこともあるでしょう。

まあ、その好みの問題はさておいて、使いやすいとかコイツは強力だぜ！　というモンスターを知っておくのも悪くはないでしょう。

それではひとつ。初期のターンでは、どうしてもたくさんの塔が欲しくなるもの。こういうときには、移動力が大きいのがいいよね。そうなると飛翔族がいちばん。ペガサスやロックは地形に関係なく移動できるのだ。重宝します。

中盤戦になると、敵のモンスターにドッカーンとダメージを与えるヤツがいるとウレシイ。巨人族のトロールやジャイアントなんかは、見ていてスカーッとする。それに、いかづちが強力な天使族なんかもおすすめなのだ。とにかくうまくモンスターを操ってね。

⬆移動力ではロックにかなわないが、わりと使いやすいペガサスなのだ。

⬆A.エンジェル。いかづちで相手に与えるダメージは、なんと14だ。

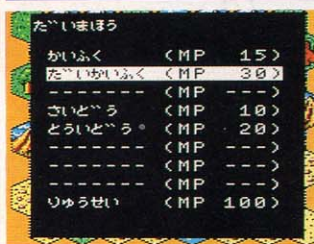
モー、まいってますよ

首周クルブシ

だめだー、このままじゃ。もう最近はマスターオブモンスターズにドップリとハマッてしまってます。ほんとにまいってますよ、私。

じつは私、つい最近まで強度のシミュレーション嫌いだったんです。だって面倒でしょ。ちょっとプレイしても、すぐには白黒つかないし、操作方法も複雑だし。マニュアルなんかこぉんなに厚かったりするからね。じっさいはそんなことないんだけど、頭の中にはそんな固定観念がびっしりとこびりついてしまったんですよ。ところがある日、RPG配合の強力洗剤が私のそんな固定観念をすっきり洗い流してくれたのです。もちろん無リンです。それがこのマスターオブモンスターズでした。

今はもう、ヒマさえあればやってます。なにせファイアードラゴンがカワイイのなんのって。目の中に入れても痛くないくらいです。モンスターがお腹を炒めて、いや、痛めて生んだ子供のように思えてくるくらいですから。経験値が増えれば喜び、戦闘でダメージを受ければ悲しみ、レベルアップした日にゃーあんた、自分の息子が小学校に入学したときのような喜びようですよ。システム手帳にはいつもゲームディスクが入っている始末ですよ。ここまできたら病気ですね。ただし、この病気はとても怖いのです。そう、仕事がまるっきり進まないのです。あーあ、困ったなー。とかいいながらついついゲームを起動してしまう……。

大魔法・エレメンタルを有効に使いこなせ！

⬆選択できる大魔法が表示されている。でも魔力がたりないと……、グスン。

ほかの魔法使いと戦って勝ち抜き、真のマスターとなるためには、大魔法やエレメンタル(精霊)をじょうずに使うことが必要になる。大魔法もエレメンタルを呼び出すことも1ターンにつき1回のみだから、いちばん効果があがるようによーく考えなきゃいけないぞ。

大魔法は全部で9種類。味方のすべてのモンスターのヒットポイント(HP)を5から10回復する〝回復〟、味方のモンスター1匹のヒットポイントを完全に回復する〝大回復〟、行動済みのモンスターをもう1度動かす〝再動〟、占領している塔のあいだをワープさせる〝塔移動〟、マップ上に流星をふらせ、敵味方関係なくダメージを与える、少々ヤブレカブレ気味ともいえる〝流星〟など、いろんなものがある。

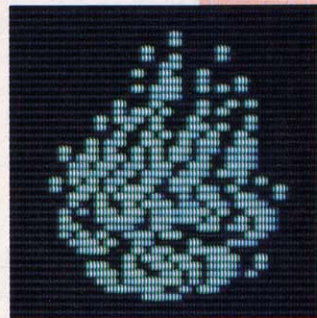
この中でよく使うものといったら、再動や回復、塔移動だろうね。始まってまもないターンのころは、再動を使って塔を占領することを考えていくのがベスト。

中盤戦で戦闘を行なって、ひどくダメージを受けたターンには、回復の魔法を使おう。ヒットポイントが少なくなっていると、ものすごく不安になるからね。

また、塔移動の魔法はイッキに最前線に強いモンスターを送り込むのに有効。よーするに、今のターンで、どの大魔法を使うかの選択が重要になってくるのだ。ここが勝利への分かれ道ってとこかな。

エレメンタルというのは、ダメージを与えたいモンスターと戦わせて、やっつけようというもの。全部で4種類あって、それぞれの魔法使いによって呼び出せるエレメンタルが違っているんだ。

ただ、敵の攻撃力が大きい場合、あんまりダメージを与える前にこっちがやられてしまうケースがあるから、どのモンスターと戦わせるかは慎重に考えよう。

1ターンに1回しか使えない大魔法とエレメンタル。どちらも、大切に使おう！

⬆エレメンタルのファイアーだ。1ターン限りで消えてしまう運命にあるのだ。

➡ええい、ロックをヤキトリにしてしまえー。エレメンタルの攻撃は、ときにはとっても有効なのです。ハイ。

●より、シュールに分析した！

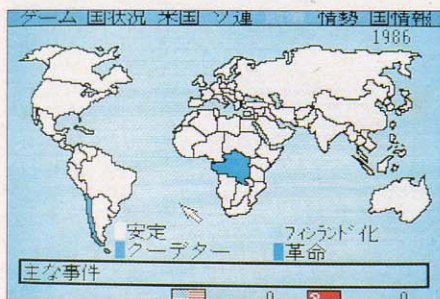
BALANCE of POWER

核戦争時代の地政学という副題がつけられているこの『バランス・オブ・パワー』。これまでのシミュレーション・ウォーゲームとは、どこが違うのだろうか！

OPTIONS

ゲームのレベル　国の選択　ゲームの方法
○初心者レベル　○アメリカ　◉MSXと対戦
○中級者レベル　◉ソビエト　○2人で対戦
◉上級者レベル
○悪夢のレベル

ゲームの開始

⬆先月号はアメリカ側で戦ったので、今回はソ連側でプレイを開始。もちろん上級。

⬆これが1986年の情勢だ。ゲームのたびに情勢が変わる。

上級ゲームの鍵 フィンランド化

さて、核戦争をおこさずに、自国(ソ連)の威信を上げながら、地球を支配していくことができるかどうか。

今回は、まず、上級者レベルのゲームで発生する、〝フィンランド化〟という政変に注目していきたい。フィンランド化を制する者がこのゲームを制するのだ。

〝フィンランド化〟とは、ひと言で説明すると、〝小国が大国に妥協すること〟だ。自国の軍事力が弱く、隣国にいる大国の軍隊に侵略されれば勝ち目がない場合に、その小国は大国の友好国になってしまう。この状態を称してフィンランド化、という。〝戦争前の降伏〟ともいえるかもしれない。現実のフィンランドが、資本主義国でありながら、ソ連と相互援助条約を結んでいるので、フィンランド化という言葉が生まれた（現実のフィンランドの事情については、コラム参照）。

さて、それでは、ゲームの中でのフィンランド化について分析してみよう。まず、問題の小国が、大国に隣接しているか、大国の同盟国に隣接しているかが、極めて重要なチェック項目になる。自分の注目する国の隣国に大国の軍隊がいる場合に、その国はフィンランド化の可能性がでてくる。

このゲームに出てくる国でその例をあげれば、、イランや韓国など。イランはソ連に隣接し、韓国はソ連軍が派遣された北朝鮮と隣接しているので、フィンランド化の可能性を大いにもっている国といえる。ソ連にとっては、少しでも早く、こちらに引き込みたい。

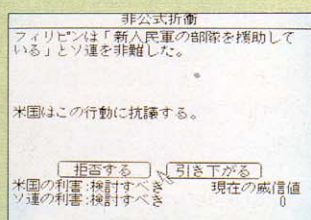
ただし、日本のように、ソ連の隣国でも、平均以上の軍事力を持つ国は、簡単にはフィンランド化しないことを覚えていてほしい。特に、アメリカなどの友好国の軍隊が派遣され、条約が結ばれていれば、その国の軍事力は加算され、ちょっとやそっとのことでは、フィンランド化はおこらない。ソ連にとっては、やりにくい国になるわけなのだ。

また、ゲームでは、アメリカによるフィンランド化という現象もでてくる。例えば、ニカラグアのような国ではアメリカの脅威に圧倒されてアメリカによるフィンランド化が起こり得る。ソ連側でプレイしているときには、こういうところに目をつけ、政府軍を送り込んでおくことが必要だ。

アメリカ側から抗議が

今回のゲームは人間がソ連側だ。ちょっとした政策にも、アメリカが文句をつけてくる。

書記長になりきって、日本を潰そうとしてみた。しかし、日本の反政府勢力は弱く、全然こちら側についてこない。日本の政府は国民に支持され、十分な軍事力と経済力を持ち、ソ連側になびこうともしない。アメリカとの友好にかけては、入り込む隙がなかった。

非公式折衝
フィリピンは「新人民軍の部隊を援助している」とソ連を非難した。
米国はこの行動に抗議する。
拒否する　引き下がる
米国の利害：検討すべき　現在の威信値
ソ連の利害：検討すべき　0

⬆ソ連がフィリピンの新人民軍を支援しようとしたが、アメリカが抗議してきた。

現実のフィンランドは

はたして、現実のフィンランドは、ソ連の支配下にあるのだろうか。現実のフィンランドに注目してみる。

有斐閣の『国際条約集1988年版』でソ・フィン相互援助条約を調べてみると、ドイツまたはその同盟国が、フィンランドの領域を通ってソ連を侵略したときには、フィンランドは全力で抵抗する義務を持ち、ソ連はフィンランドを援助することになっている。この条約から考えると、フィンランドは立派な中立国だ。

このゲームでは、〝フィンランド化〟という言葉が、ひとつの裏切り行為のようなニュアンスで使われていたが、やはりアメリカ人の作者の本音なのかもしれない。アメリカの立場では、フィンランドはソ連と妥協した悪い国であり、国土を浮沈空母としてソ連に立ち向かう国を模範国としたいわけだ。しかし、北欧が戦争の原因になる可能性はほとんどないから、フィンランドの政策も正しいのではないだろうか。いずれにせよ、大国と接する小国は、何かと苦労が多そうだ。

味方をまとめる条約の効果

条約の直接の目的は、フィンランド化を防ぐことだ。しかし、条約の奥は深い。

上級ゲームでは、政府側への派兵を行なうために軍事基地協定以上の条約を結ぶ必要がある。外交関係が悪ければ、条約を結べない。まず、軍事援助と経済援助で関係を改善しておいて、次の年になってから条約を結んで派兵するといったような、長期戦略も必要になるだろう。

条約を結んでおけば、比較的少ない兵力でフィンランド化を防げる。現実の日本や韓国を考えてみよう。アメリカと防衛条約を結んでいるので、駐留しているアメリカ軍は少数でも、フィンランド化はおこらない。すでに信頼関係が成立している。

ただし、いくら条約が結んであっても、その国内の反政府勢力に対しては、国どうしの条約は無意味な存在になることも忘れてはいけない。ゲームの中では、それぞれの国の反政府勢力の動向は、常に調べておき、革命の危険がある国には実際に派兵しておく必要があると思われる。

そもそも『バランス・オブ・パワー』は、8年かけて、様々な国に派兵し、援助を行なっていかなければならないのである。いくら計画的に政策を行なっていっても、兵力や資金が底をついてしまうこともあるだろう。その点、条約は、結局は紙切れだから、金も兵士も必要ない。全世界に軍隊と援助を送って、資金と兵士が不足がちな終盤では、条約によって効率よく味方を固める必要がある。力とともに、頭を使って渡り歩かなければならないことを忘れずに。

また、条約を結ぶ方法にこんなものもある。自国との関係が悪い国の反政府側に派兵して、革命を起こせばいいのだ。革命による政権交代で、政府側への派兵と反政府側への派兵が入れ替わる。その結果、革命政権の政府側へ派兵していることになり、自動的に条約が結ばれる。しかし、条約を結んでしまったからには、後々まで、その国の面倒をみなければならない。むやみに結んでしまったため、引っ込みがつかなくなってしまうという問題もあるので、注意。

条約で味方を固め、大軍を派遣し、その隣の国へ圧力をかけていけば、全世界の制圧は近い。

はやくフィンランド化を予想しよう

⬆メニューの国状況で、翌年の米国によるフィンランド化の地図を表示。

⬆こちらはソ連によるフィンランド化の可能性。来年の方針がほぼ、決まる。

フィンランド化が起こる前に、来年度のフィンランド化の可能性を調べよう。各国の情報を見ると、フィンランド化の可能性と、昨年度との比較が表示される。地図を活用すると、ひとつひとつ調べる手間がはぶける。

トップメニューの"国状況"を選び、サブメニューの"米国によるフィンランド化の可能性"または"ソ連によるフィンランド化の可能性"を選ぶと、フィンランド化の可能性の地図が表示される。青く表示される国は要注意だ。

条約で味方を固めよう

⬆米国に対する条約の地図だ。青く表示される国は同盟国。手出し無用だ。

⬆ソ連に対する条約の地図だ。自分の同盟国は死んでも守らねばならない。

自分の同盟国がフィンランド化されることを防ぐためには、条約を結べばよい。相互防衛条約を結んで軍隊を派遣しておけば万全だ。

条約の地図を見て、米ソの同盟国を確認しておこう。ヨーロッパは既に分割され、秩序を乱すことは危険だ。どちらとも同盟していない国が、ゲームの対象になる。

自分の同盟国は、人類の存亡をかけてでも守らなければならない。逆に、敵の同盟国へ介入することは、核戦争の最大の原因だ。条約には慎重になろう。

危険な話…条約の暗黒面

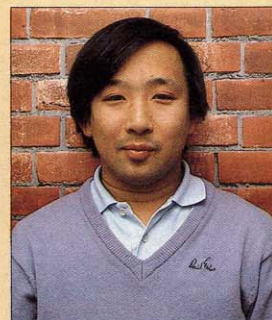
条約には暗黒面がある。金がかからないからといって、条約を乱発してはいけない。

まず、大国、つまりプレイヤーの側からは、条約を破棄できない。条約が無効になるのは、小国の政変で外交関係が悪くなったときだけだ。条約を結ぶ前に、その条約が将来にわたって利益になるか、それとも荷物になるか、慎重に考えなくてはならない。

次に、ゲームの表面には現われにくいが、条約を結んでいる相手国で政変が起きると、大国の評価が下がり、ゲームが不利になる。同盟国を見捨てたことに対する天誅だ。ここらへん、同盟国の環境、状況に注意しよう。

プログラマーの言いたい放題

私にとってのBOPの第一印象は"デカルチャー"つまりカルチャーショックでした。合衆国とソ連の2極構造という、保守的なアメリカ人の世界観をこれほど明快に表わした政治ゲームは初めてです。このゲームをやることによって戦争の原因は日常起こってる、それぞれの国での内乱だということが改めて実感できるということは、シミュレーションゲームとしてみても、とても重要なことだと思いました。このゲームを日本人に紹介することは、神が私に与えた天命だと思い、技術的な困難にもかかわらず、移植を引き受けました。アメリカ人の世界観を理解してこそ、それを変える道がみつかる可能性があります。核の抑止力による恐怖の均衡を打開することが、21世紀の人類の課題になるでしょう。それは、SDIや通常兵器による防衛などの技術的な方法ではなく、世界観の変化、私が好きな言葉では"人類の覚醒"によって解決されるべきです。

内乱が戦争の原因になることが多いから、平和のためには政府が信頼される必要があり、そのためには政治家と警官と軍人が国民に信頼される必要があるということが、ゲームを通しての私の主張です。

⬆ご存じ石川直太さん

結んだからには責任をもって

このため、条約を結んだ国に対しては、最後までめんどうをみなければならない。その国が侵略を受ければ、自国の責任において、死んでも守らなければならないのだ。ちょっとした傷で、自滅してしまう場合もある。守りきる自信がなければ、防衛条約を結ばないほうがよい。

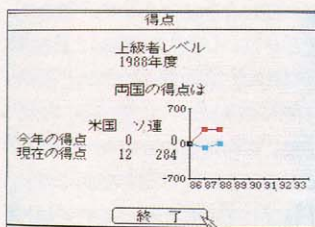
逆に、敵国と防衛条約を結んでいる国への手出しは禁物だ。例えば、アメリカ側でプレイしたときに、東ドイツに何らかの働きかけをすることは、危険を意味する。ソ連と核防衛協定を結んでいる東ドイツにアメリカが介入すれば、世界が終わることは明らかだろう。防衛条約も使いようによっては、命とりになることを忘れてはいけない。

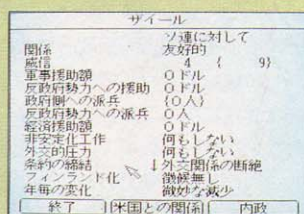
現実にも、条約によって局地紛争に大国が介入して泥沼化している国がたくさんある。第１次・第２次世界大戦も、条約のために世界大戦になってしまったといえるのだろうから。条約とは、十字架を背負うようなものなのだ。その国とつながることによって、世の中がどういう動きをみせるか、しっかり予測しながら、確実に結んでいってほしい。

革命とクーデター

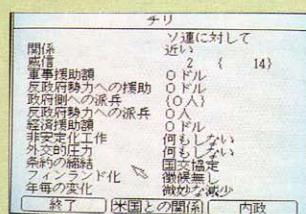
さて、この『バランス・オブ・パワー』にハマルにつれ、気になってくるのが、革命とクーデターの違いだ。

一般的には、大衆の反乱による政変を革命、軍隊の反乱による政変をクーデターという。しかし、このゲームの中では、意味が少し異なってくるようだ。

⬆クーデターと革命をコントロールするために派兵をするのだ。

⬆ソ連の快進撃が続いていく。'88年に、既に284点を獲得した。

革命とクーデターのちがい

⬆革命後のザイールの状況。条約は自動的に無効になっている。

⬆クーデター後のチリの状況。条約は元のままである。

革命とクーデターの最大のちがいは、政変後の外交関係だ。革命が起こると、政府への軍事援助と反政府勢力への援助が入れ替わり、政府への派兵と反政府への派兵も入れ替わる。経済援助と条約は取り消される。クーデターの場合には、外交関係の変化が比較的少ない。特に、中立国でのクーデターは、アメリカとソ連のどちらに有利か予想しにくい。クーデターを積極的に利用するのは難しいので、経済援助で友好国のクーデターを防ぐことを、第一に考えよう。

『バランス・オブ・パワー』の中で使われる〝革命〟とは、反政府勢力が政府軍に勝つこと、あるいは、大国の軍事介入で政府が倒れることだ。この〝革命〟を防ぐには、軍事援助と政府側への派兵を行なうことが必要だ。また、逆に革命を起こすには反政府勢力への援助と、反政府側への派兵を行なえばよいと思われる。

また、ゲームの中での〝クーデター〟とは、政府が国民に支持されないために、政権が交代することだ。例えば、イギリス労働党や日本社会党が選挙で勝って、アメリカとの防衛条約が破棄されるような事態は、このゲームの〝クーデター〟に含まれる。クーデターを防ぐためには経済援助を行ない、その国の政権を支えること。逆に、クーデターを起こすためには、その国に対して不安定化工作を行なえばよい。

しかし、イギリスのクーデターを防ぐために、アメリカが経済援助を送るというのは、現実ばなれしすぎているのも確か。本当のクーデターはともかく、他国の選挙に介入しようというのはとんでもない話だ。このあたりに現実とゲームの間の大きなギャップがある。

友好国に対しては、革命やクーデターが起こる前に、対策を立てる必要がある。反政府勢力の動向の地図によって来年の革命の危険性を調べ、クーデターの可能性の地図も調べ、先手を打って援助を送ろう。もう、おわかりかと思うが、この『バランス・オブ・パワー』は、慣れてくると、翌年の状況を読めるほうが断然有利になってくる。クーデターにしても、フィンランド化にしても、次のターンへ移るときの下調べが重要だ。

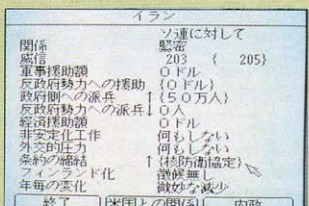
そして、繰り返すが、クーデターの影響は微妙で、事前に利害を予想しにくい。友好国のクーデターを防ぐことも大事なのだ。

ソ連の必勝法教えます

このゲームのポイントはイランだ。1986年に、イランはアメリカともソ連とも対立している。そこで、50万人のソ連軍をイランの反政府勢力の援助に送りこもう。アメリカ政府は文句を言わないはずだ。万が一、アメリカに反対されれば、すぐに引き下がろう。翌年、イランで革命が起こり、親ソ政権ができるはずだ。

反政府側に派兵して革命に成功すれば、革命政権に対して自動的に防衛条約が結ばれる。軍事援助と経済援助を送って、革命政権の基盤を固めよう。その国が安定すれば、兵力を撤退させてもよいし、隣の国を狙ってもいい。イランを制圧してから、中東とパキスタンに圧力を加えるのが、私の定石だ。

この作戦が成立する理由は、アメリカとイランが対立しているので、ソ連の介入にアメリカが反対しないことだ。現実にこのようなことが起これば、第3次世界対戦が始まるだろう。ゆえに、この作戦はプログラムのポイントを突いた裏技といえるだろう。人間がアメリカ側の場合は、イランに隣接する国の政府側にアメリカ軍がいないので、すぐにはイランに介入できない。空と海からでは、5千人の兵力しか反政府側に派兵できない。しかし、実際にはソ連の海軍よりアメリカの海軍のほうが強いから、アメリカ側がもっと有利になるだろう。

⬆PANZER VOR！ 戦車前へ！(ドイツ語)ソ連軍はイランへ軍事介入する。

⬆Хорошо！ すばらしい！(ロシア語)イランはソ連の同盟国になった。

ゲームと現実の差を追求

ここで、ゲームと現実の違いをちょっと考えてみたい。『バランス・オブ・パワー』の限界を整理してみよう。

まず、『バランス・オブ・パワー』には、現実に存在する〝制海権〞の考えがない。ゲームでは、アメリカもソ連も、隣接する同盟国に自国の兵力がない場合には、5千人までの兵力を反政府側に派兵できる。しかし、現実の世界を考えてみると、制海権がなければ、派兵などできない。例えば、アメリカは、日本、韓国、フィリピンを押さえ、太平洋の制海権を握っている。これを破って、ソ連がオーストラリアへ派兵するようなことが可能だろうか。とても考えられない。しかし、ゲームでは、これらの派兵が数字上の問題だけで可能になってしまうわけだ。

また、ゲームでは、核戦争さえ起こらなければ、強気に出れば出るほど、有利になる。威信をあげていくことだけが目的だから……。しかし、現実世界では、地球において、あまりにも無謀な政策や行動を起こすと、国際世論の反発を招かざるを得ない。最近の国際状況をみても、アメリカはベトナムで、ソ連はアフガニスタンで、勝手な行動をとり、世論に大義を示せずに苦戦した(『バランス・オブ・パワー』には国連がないんだな)。

さらに、局地紛争の場合でさえ、戦争は経済を消耗させる。ゲームには、こういった小さい数字が現われないわけだ。

BOPの心がまえ

しかし……情けも大義もないゲームだな……。『バランス・オブ・パワー』に染まる日々、ふと考えてしまうこともあった。ゲームの目的は大国の威信だけだ。

建前として、アメリカ軍は自由のために、ソ連軍は労働者のために戦うべきだ。しかし、ゲームでも現実でも、超大国の力関係に大義はいらない。核戦争を回避しながら、威信を高めるだけで、手段を選ぶ余裕がない。これは、共通していえる現状だ。

また、だからこそ、この『バランス・オブ・パワー』は、プレイヤーによって、いろいろな遊び方ができる。「情け無用! ファイアー!(漫画家の小林源文氏の名台詞)」と言って、小国を押し潰すか、自分なりの大義のために戦うか、それはゲーマーの自由だ。

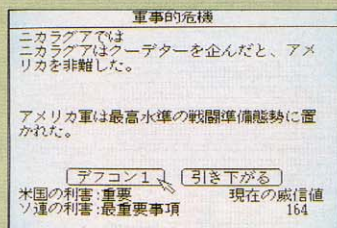
優秀なゲーマーは、1歩退却2歩前進の精神で、平和的にゲームを終わらせる。しかも、得点のグラフを見ると、米国とソ連の両方の得点がプラスになっている。強気過ぎるゲーマーは、たとえ平和に終わっても、両者の得点をマイナスにすることが多い。これほど冷静さが必要なゲームは少ない。

シューティングゲームで熱くなるように、前線の兵士が熱くなるのはやむをえない。しかし、ゲームでも現実でも、政治家が熱くなったら世界は終わりだ。

このように、現実の世界と『バランス・オブ・パワー』の世界を行きつ戻りつしているうちに、現実が、よりはっきりと見えてきたような気がする。新聞の国際面を読むとき、ニュースのとらえ方がかわってくるような気もしている。

みんな、こわしてやる!

ソ連の楽勝かと思われたが、ソ連の友好国のニカラグアにアメリカが介入してきた。アメリカは無謀にも強くでてくる。普通ならば、ゲームの中で戦略的価値も得点も少ないニカラグアにこだわらずに、引き下がるべきだ。しかし、プレイヤーがニカラグア政府のサンディニスタ民族解放戦線に思い入れを持っていたために、逆上してしまった。危機は深まり、ついに「みんなこわしてやる」という台詞と共に核兵器のボタンが押されてしまった。

今回のプレイヤーのように、現実の世界に対して知識と思い入れがありすぎると、破滅することもある。破滅を避けるために味方を見捨てる決断も、ときには必要だ。やっぱり、核爆発は後味が悪いものだ。

⬆アメリカがニカラグアの右翼反政府勢力「コントラ」を支援した。させるもんか!

You have ignited a nuclear war.
And no, there is no animated display
of a mushroom cloud with parts of
bodies flying through the air.

We do not reward failure.

終 了

⬆強硬なアメリカと逆上したソ連が激突し、核戦争がおこった。核の冬が来るのか。

ゲームだけには終わらせない

⬆石川直太さんが趣味的に集めた資料の山だ。これだけ読んでも政治はわからない。

ゲームのマニュアルには、英語版のデザイナーが使った参考文献と、その訳書などが紹介されている。『バランス・オブ・パワー』をゲームだけに終わらせず、国際政治の教材にしてしまおう。参考書を読めば、現実がゲームよりもずっと難しいことがわかるだろう。

特に、ダニカン氏の『国際紛争の読み方』(河出書房新社)は、このゲームのネタ本となったようだ。彼は、SPIという会社でウォーゲームをデザインしていたが、会社がつぶれて国防省の顧問になっている。国際政治と軍事力を数値で評価することが、ゲームデザイナー出身のダニカン氏の特技だ。ウォーゲームは意外なところで役に立つ。

参考書に挙げた『空からみた地政学』(太陽企画出版)の筆者で航空評論家の青木日出雄氏が亡くなり、雑誌「航空ジャーナル」もなくなったことが残念だ。

また、ウォーゲーマーとゲームデザイナーは、有斐閣の『国際条約集』などを読み、戦争にもルールがあることを知ってほしい。戦術級ゲーマーは、捕虜収容所・文化財・保護される施設の標識や地雷設置の制限を覚えておこう。ほかにも、こういった地政学を扱った本はたくさんあるので、この機会に読んでおこう。

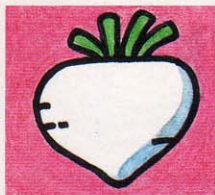
私も勉強させてもらいました

社会情勢にも世界情勢にも弱い私が、ここ数ヵ月『バランス・オブ・パワー』と、つき合うようになりました。「地理の勉強になるのね」なんて、地図を見ながら言っていたころが懐かしい……。ゲーム自体は何度やっても、すぐに真っ黒にしてしまうのですが(気性の責任です)このゲームとつきあうことによって、〝フィンランド化〞やドミノ理論が実感できたことは、何ごとにも代えがたいと思いました。

現実もゲームのような世界なんですね。

(千倉真理)

●マネーゲームをシミュレーション

MSX2株式投資

犬も歩けば株をやっている人にあたる時代になってきました。興味はあるけど、難しそうだから……と遠くからながめていた皆さん！株の世界が見えてきます！

- by TAKAO NII 1988・12 -

MSX2 株 式 投 資 [I]

1 銘 柄 登 録
2 日足データ 書 込
3 登録銘柄 呼 出
4 保有株式損益計算表
5 チャート ハードコピー
6 終 了

仕事を番号で選んで下さい

トレンドをつかんで

ひところ前までは、「ねえ、僕新車買ったんだけど、お茶飲みにいきませんか」と女の子を口説いていた人が、「あの……ぼく、ジャパンラインの株を持ってるんですけど、映画見にいきませんか？」と、女の子を誘う時代になってきたそうで……。サラリーマンや主婦だけでなく、OLや学生さんまで、株式投資をやる人の数は増える一方。とにかく、〝株〟という言葉に対する陰湿な響きが完全に消滅している昨今、その概念だけでもおさえておくことは、ムダではないと思われます。そこで、まったくの初心者でも、入門書を読みながら、数値を打ち込んでいき、実際に株式投資の世界をシミュレートできてしまうのが、この生まれたばかりの『MSX2株式投資』。

それではまず、株価はなぜ動くか。他の一般商品と同じように、株価も需要（買い手）と供給（売り手）が均衡したところで、決まります。売りが買いを上まわれば下がり、逆に買いが上まわれば上がるわけです。そして、その需給関係に変動を与える主要因を材料といって、業績や増減配の情報がその材料にあたるわけです。

個人投資家の中には、ふたつのタイプがあって、ひとつは資料を集め、分析したうえで売買するタイプ。もうひとつは証券マンや知人の勧めで売買するタイプ。後者は、「株の売買は、最後はカンに頼るほかないから、コンピュータは役に立たない」と主張し、情報の収集や分析などはあまりやらないのですが、さて、あなたは、どちら？

1 銘柄登録

どの株で研究するか、そして、どの株を買うか！　一番大事な問題です。13個まで登録できるので、いくつかの銘柄を比較しながら勉強していくことをおすすめ。〝タマゴはひとつのカゴに盛るな〟のタトエもあります。タマゴをひとつのカゴに山盛りすると、崩れて割れることがあるのと同様、一銘柄に集中投資すると、大損する危険も。

⬆『MSX2株式投資』には、あらかじめ、いくつかのデータが入ってます。参考にしてください。

2 日足データ 書込

株価の毎日の動きを図表化するところですね。自分がこれから見守っていこうとする銘柄を決めたら、1日1日のデータをインプットしていきます。終値まで打ち込むと前日比が自動的に計算されるので、あとは出来高を打ち込むだけ。出来高というのは、相場が上昇して人気化してくるにつれて増えてきて、下げ足の時は減少する。

⬆始値から終値の数字を分析するだけでも、株の動きが読める。これを４本値という。

「はい、もちろん、前者です」

Mマガ読者の声が聞こえました。そうです、毎朝のTVニュースや新聞で報じられた情報が、今日の市場でどう受け止められているか、またその会社の株は世の中の流れとともに、どう動いていくか……こうやって、投資家自身が自分で記録をつけながら、考え、推理してこそ株式投資というモノがより身近になってきて、毎日のように動く〝相場感〟を体で感じることができるようになるのです。その推理を助ける武器として、コンピュータがあげられることは、間違いないわけで、この『MSX2株式投資』も、傾向をつかむ手段としてうまく使っていただけたらな……という、気持ちから誕生しました。これだったら、1000株単位の投資家でも、無理せず使えるわけです。株式投資もひとつのゲームであることに変わりないのですから。

それでは、どうやったら、株式投資で成功できるのか。早い話が自分の買った株、あるいは、これから買おうとする株が、上がればいいのですが、この上げ下げには、独特のトレンドがあるのです。株価というのは、毎日不規則な上下を繰り返しているのですが、月ごと、年ごとの長期でみてみると、そこには必ず一定の規則性があって、それをつかむことがとても大事。何も高い株を買う必要はないのです。安い株でも、底値で買って、高く売れればいいのですから。ただしこのタイミングが、問題。ノコギリの歯のような上げ下げだけで一喜一憂するのではなく、トレンドとしてどうなっているのか、傾向はどうなのかをしっかりつかんでいくことです。

大きな波をつかんでね。

さて、それでは相場の読み方に入っていくことにしましょう。

初心者の方には聞き慣れない言葉が多数でてきます。まず、おさえておきたいのが、〝サイコロジカルライン〟。これは、過去12日間の立会日のうち、ダウ平均が、前日比で上昇した日を勝ちとし、前日比で下がったか、変わらなかった日を負けとして計算し、○勝×敗、あるいは、勝率何パーセントというかたちで表示するもの（この『MSX2株式投資』では、％で表示されてます）。え？ 〝ダウ平均〟がわからない？ はー、ダウ平均っていうのはですね、アメリカのダウさんとジョーンズさんという人が創った株式市場をはかる指標です。全体の流れを見るための数字ね。はい、それで、どこまで話したんでしたっけ。そう、その〝サイコロジカル・ライン〟と〝ボリューム・レシオ〟（コラムで説明してあります）のめんどくさい計算も、データさえ打ち込めば、この『MSX2株式投資』はテキパキとやってくれるわけなのです。

3 登録銘柄呼び出し

1 呼出銘柄 売却
2 日足チャート閲覧
3 日足諸数値 閲覧
4 保存日足記録変更
5 呼出銘柄 変更
仕事を番号で選んで下さい

⬆まず、クラリオンを選んでみよう。1988年の9月19日から12月9日までのデータが登録済み。

自分のねらった銘柄が上がったといったからって、その差額がまるごと頂けるわけではありません。証券会社に払う手数料というものを忘れてはいけません。だけど、この計算が限りなくめんどくさいんだ。売買金額が100万円以下の場合はその約定金額の1.20パーセントだとか、300万円以下の場合は……などなど。そんな時、『MSX2株式投資』は、強い味方です。

また、チャートも、日足諸数値も閲覧したり、印字することができるので、自分用のファイルノートを作ることもできます。

ほら、こうやって、あなたはドンドン株式投資の深みにはまってしまうのです。ヌケラレナクなった人が多いから気をつけてね。

呼び出し銘柄 売却

購入する時に証券会社へ支払う株式購入手数料、投資資金、売却する時には売却手数料、取引税、諸経費引後売却価格、売却差益、投資収益、収益率を計算できます。はー。

日足チャート閲覧

株式投資は、「このギザギザがおいしい……」と言ったのは、下のコラムで執筆をお願いした青柳先生。しかし、あまり振り回されないようにね。大きなトレンドを大事に。

日足諸数値 閲覧

これって、やっぱり気合入ってないと続かないです。よく、株式投資は余裕の資金でヤレっていうけど、中途半端な気持ちじゃ、続けられない。短気な人にはむかない？

MSXはもうかるパソコン！

株をやるからには情報を集めなければならないだろう。どんな銘柄がよさそうなのかと株の雑誌を読んだり、証券会社のセールスマンから聞き出そうと、投資家は鵜の目鷹の目だ。なかには、未公開株を入手してヌレ手でアワを狙う人もいるが、そんな人はカワイクナイカラネ！

株は安い時に買って高くなったら売ればよいという簡単な理屈なのだが、いざ実際にやってみるとなかなか難しい。株に関するたくさんの情報があるが、これをうまく収集して分析すればかなり高い確率で儲けることができる。そこで登場したのが株式に関するコンピュータ用のソフトである。今では、機関投資家はもとより、千株単位で売買している個人投資家まで、コンピュータを利用して株をやるのが珍しくなくなった。コンピュータなしで株をやるのは、レーダーなしで航空機を飛ばすようなものである。

しかし、「コンピュータを利用して分析をしたら」といっても、手っとり早い銘柄情報の方を信じて、チャートがどうの会社の業績はどうの、といった堅苦しい話は避けたがる人がいる。このような人はセールスマンの勧めで海運株のジャパンラインを買ったが、ある日突然、株価が急落して後悔する。これはとんだ開運株で、やはり手っとり早い情報に乗るのは危険であることを示唆している。

個人投資家向けのソフトといえば、従来は16ビットパソコン向けのものがほとんどで、MSX向けのSONYの『株式管理』と松下電器の『株式チャート』くらいで、他にはほとんど見かけなかった。個人投資家向けのソフトは8ビットパソコンのMSXでも十分すぎるくらいで、少ないのが不思議であった。

このソフトではチャートを書くだけでなく、持ち株の資産管理的なこともできるという。ただ、チャートは印刷するのにかなり時間がかかることが難点である。また、これだけの機能が備わっているのだから、証券会社などのデータの受信機能が欲しいところであろう。これらを除けばMSXや株の初心者でも使いこなせる、かなり使い勝手のよいソフトである。このソフトで、今年は笑いがとまらないかも！

青柳 功

⬆1937年生まれ。マーケティング・アドバイザーとして活躍中。また、趣味の株にパソコンを生かしたことから「MSXパソコン株式チャート&通信入門」（こう書房）など執筆。

チャートの読み方

で、後は、売り買いのタイミングなのですが、これはたずさわる人によって、さまざま。コラムを執筆してくださった青柳先生は、「サイコロが2日以下で、しかもボリュームレシオが100未満のとき、買いサイン。また、サイコロが11日以上か、またはボリュームレシオが1000を越えたときが売りサイン」と見ているようです。また、サイコロジカルラインが上昇日比率75パーセント以上だと〝売り〟で、下落日比率75パーセント以下だと〝買い〟だ、というのが大方の意見。

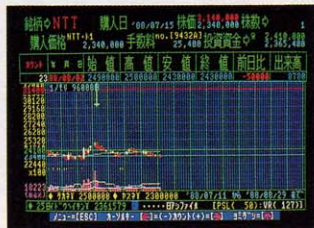
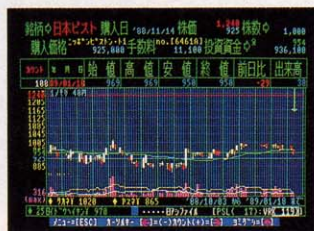
⬆出来高は桃色の棒グラフ。25日平均移動線は、明かるい緑色の波線の折れ線グラフ。

NTT株の動きを追ってみる

サイコロジカルラインは黄色の折れ線グラフ、数値は〝PSL〟として表示されています。また、ボリュームレシオは白色の波線の折れ線グラフで、数値は〝VR〟。

さて、NTT株のギザギザの谷間とヤマにそれぞれにカーソルキーを移動し、日足データ、諸数値の閲覧をしてみましょう。

追伸。ボリュームレシオの数値は、以下の計算で、でます。

（値上がり日の出来高の合計＋前日比変わらずの日の合計の出来高の2分の1）÷（値下がり日の出来高の合計＋前日比変わらずの日の合計の出来高の2分の1）×100。頭がこんがらがりそう。

⬆PSLは17だし、VRは52だし、やっぱり買いね。買っておけばよかった。

⬆出来高も上々で、これが代表的な天井。底と天井の前日比を比べてみてください。

さて、このたびの株講座も、そろそろお開きの時間となりました。最後に、相場観にまつわる格言のご紹介をして、幕を閉じることにしたいと思います。

まず、今日の復習もかねて、〝山高ければ谷深し〟。これは、株価が高くなればなるほど反動安の幅が大きくなるということで、楽観をいましめている格言ですね。長い期間かけてチャートを作っていけば、この格言が画面に表われてくるかと思われます。

それでは、もうひとつ。

〝アタマとシッポはくれてやれ〟。美しいですね。魚を食べるのにたとえて、アタマからシッポまで全部食べるのではなく、犬やネコのために残しておくように。底値で買って、天井で売ろうというのは、欲張りすぎる、というわけです。

また、もし、この『MSX2株式投資』に夢中になってしまった時のため、休みの大切さも覚えておきましょう。

〝売るべし買うべし休むべし〟。なんかのCMみたいですね。でも、ホントに実在する格言たちです。

チャート図表で見るローソク足あれこれ

チャートを眺める際、ローソク足がわからないと、面白さが半減。それぞれのネーミングにしても、結構かわいいのがそろってます。

始値より終値が高い時は白（陽線）、安い時は黒（陰線）で表わします。高値、安値は線で表わしますが、これをヒゲというんですね。

1日の高安値が始値と終値の中で終わった時は、ヒゲがないわけで、丸坊主（まるぼうず）といわれ、陽の大引坊主は先高見込み、陰のそれは先安見込み。ヒゲの部分は上影、下影といわれ、上影の長いほど上値で売りたいシコリを表わしてます。損をしている株が多く、動きがとれない状態が読めます。

陰	線				同	時	線			陽		線			
															形
下影陰線（タグリ線）	陰の極線（コマ）	陰の寄付坊主	陰の大引坊主	陰の丸坊主	同時上長線	同時下長線（トウバ）	足長同時（寄せ線）	寄引同時（トンボ）	四値同時線	下影陽線（タグリ線）	陽の極線（コマ）	陽の大引坊主	陽の寄付坊主	陽の丸坊主	呼び名
上位に出れば売り暗示。下位に出れば買い暗示。	休養。気迷い。	先安見込みだが、連続安のあとに出た場合は転換の場合も。	先安見込み。	先安見込み。	上位に出れば上げ止まり、その他の位置は小休止。	上位か下位かいずれに出るかによって転換点。	念のため、同時線とは、始値と終値が同値のこと。ローソクがない。	気迷い線だが、転換の前に現われた場合は要注意。	うす商い銘柄に多く、気乗りのしない時期に出る。	先高見込み。下位に出れば、上昇転換暗示。	休養。気迷い。	先高見込み、連続下げの後に出れば特に強気にみられる。	先高見込みながら、やや慎重な動き。高値に出た場合は要注意。	先高見込み線。	線の読み取り方

全国130店舗

株式シミュレーション

MSX2株式投資はTAKERUで販売中!

TAKERUについてのお問い合わせ先
ブラザー工業株式会社　TAKERU事務局
〒460 名古屋市瑞穂区堀田通9-38 ☎052-824-2498

■MSX2株式投資	
■機種	MSX2(VRAM128K)
■メディア	3.5インチ2DD
■価格	7,800円

今月の特集シミュレーションゲーム大追跡！　の記事中で紹介した『MSX2株式投資』をTAKERUにて販売します。

MSX2株式投資は個人の投資家が毎日の株式データを入力することにより、各データを管理し、わかりやすい表、またはグラフにして表示するためのプログラムです。

じっさいの株式売買に際しての参考になるばかりではなく、株式売買にかかる諸経費(取引税、手数料など)を計算し、指定銘柄の損益分岐、損益率をシミュレートすることができます。

本ソフトは、MSX2(VRAM128K)および、MSX2+で動作します。

また、本ソフトの印刷機能を利用するためには、MSX規格で定められている漢字プリンタが必要です。

本ソフト利用に際しての注意事項、および操作方法の説明については本誌200ページに記載されていますので、そちらを参照してください。

本ソフトを利用して行なわれる株式売買によって発生する損害について、いかなる場合でも当社はいっさいの責任を持ちません。また、本ソフトの仕様は利用者に告知することなく変更することがあります。

本ソフトを無断で複製、配布することは法律で禁じられています。

ごめんなさい

先月号でも告知しましたが、『ダンジョン万次郎』のプログラムの一部に不都合な点がありました。また、その後、特定の機種(ソニーHB-F500)で正常に動作しないことが判明しました。

TAKERUでの販売を中止し、プログラムの修正を行ない、1月14日より、販売を再開しました。

これ以前にお買い求めになった『ダンジョン万次郎』については、お手数ですが、TAKERUで購入時のマニュアルを同封し、『ダンジョン万次郎』のプログラムが入ったディスクをMSXマガジン編集部、もしくは、上記のTAKERU事務局まで郵送してくださるようお願い致します。

なお、郵送時のトラブルに関しては、当編集部は責任を負いかねますので、郵送の際には、あらかじめディスクのバックアップを取っておくことをおすすめします。バックアップの方法については、MSXのDISK BASICのマニュアルを参照してください（プロテクトはかかっていません）。

なお、1月14日以降、現在TAKERUで販売中の『ダンジョン万次郎』に関してはプログラムを修正済みですので、ソニーのHB-F500でも問題なく動作することが確認されています。

読者のみなさまに大変ご迷惑をおかけしました。

バックナンバーについて

MSXマガジンでは、これまでも特集で紹介したソフトをTAKERUで販売してきましたが、TAKERUで購入したソフトが掲載されている号のバックナンバーについてのお問い合わせが増えています。

MSXマガジンのバックナンバーについてのお問い合わせは、(株)アスキー営業直販部へ直接お願い致します。MSXマガジン編集部ではお受けできません。

なお、『アドベンチャーツクール』の掲載号、1988年6月号については完売しました。バックナンバーはありません。

アドベンチャーツクールのマニュアルが欲しい方は、TAKERUのパッケージに同封されているアンケートはがきに、その旨を書き、投函してください。TAKERU事務局では、掲載部分のコピーサービスを行なっています。

バックナンバーお問い合わせ先
(株)アスキー　営業直販部
☎03-486-7114

●あて先
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
MSXマガジン編集部
ダンジョン万次郎「ごめんなさい」係

MSXにおける、ゲームの流れ

ACTION R.P.G. SIMULATION について考える。

せっかく、この特集を組んでみたんだから、ここはひとつ、現在のシミュレーションブームに至るまでの流れ、そしてこれからの楽しみ方などを、記してみようと思う。

アクションしか、なかった時代から

光栄から発売された信長の野望が、ちまたのゲームプレイヤーに火をつけて以来、かなりのいきおいで、ボードゲームを母体としたストラテジータイプのシミュレーションゲームが、市民権を得て、広く楽しまれるようになった。

今では、RPGにとって代わってとまでは言えないまでも、主力商品と呼ばれるほどになってきているシミュレーションゲームソフト。このジャンルが現在の影響力を持つに至るまでには、それなりに、いろいろなソフトの興亡があり、市場の流れを伴いながらの変化があった。今回の特集の最後4ページを借りて、すこし、ここ数年をトレースしてみようと思う。すると、シミュレーションのジャンルを含めた、これからのゲームソフトの動きがおぼろげながらも、わかってきやしないか？　そう思うのである。

MSXは……というか、パソコンは、当初、家でゲームができるマシンというイメージで一般に販売された。これは、現在でも同じような感じではあるが。

MSXがまだ生まれる以前、NECのPC-8001というパソコンが市場の主力であった。BASICを搭載。標準タイプのRAMは16キロバイトであった。そのRAM16キロバイトというのはあまりに小さすぎて、すぐのちには販売店側などで、その倍の32キロバイトに増設されて店頭に並ぶようになった。

さて、なぜそんな今や昔の話をむりやりひっぱり出したかというと、そのとき、値段が高いわりには（現在のパソコンのレベルから考えると）なんにもできないマシンをなぜみんなは買い求めたか？という理由をひっぱりだしたいから。

ゲームセンターではインベーダーやギャラクシアンが花盛りであった。100円玉を投入して、インベーダーたちと空虚な戦い（といっては失礼かもしれないが）を続けていた人にとってみれば「ゲーッ、家でインベーダーができるんだってー、パソコンって」。そういうノリなのであった。また、雑誌に載っているリストを一生懸命入力すると、自分の机の上でゲームができる。それが、すべてなのであった。

もちろん、学術的な、あるいはビジネスで、という目的もあったんだろうが、ここは一般的なゲーム好き人間の立場からの見解ということで、読み続けていただこう。

メモリが十分にない。ディスクユニットは20万円もする。おのずと、複雑なゲームソフトは出現しづらい環境である。ゲームプログラマーたちは、メモリが小さくても製作可能な、アクションゲームをこぞって作り始める。パソコンのゲームの流れは、アクションゲーム、シューティングゲームに直進していっても、まったくをもって不思議ではない状況。というか、事実、そうだったのである。

もちろん、トランプものとか、オセロのようなテーブルゲームのジャンルにも広がりはあったわけだが、明らかに中心はアクションのジャンルであった。

そして、その後、さまざまなパソコンが生まれ、そしてMSXも出現した。各社MSXマシン発売当初、コナミが連続して力作ソフトを発表する。

⬆MSX版のスペースインベーダーは、タイトーから発売。

信長の野望・全国版

このソフトの前作にあたる信長の野望のパワーアップバージョンなのだ。国の数が、17から50へ。文字どおり、日本全土の征服が目的。戦略、手間などは確実に前作に比べて込み入ってくるわけだが、中毒の人にとってみれば(?)、それもまた喜びとなる。

イメージ的には、大人のゲーム人口にウケがいいか、と思いきや、意外と、このゲームを支える屋台骨となっているのは、中学生、高校生の、若い世代層のようである。大人は、やはりほかにもすることがいろいろあって、忙しいのかな。

まあ、このゲームをマスターすれば、全国制覇ができるくらいまでゲームに慣れ親しめれば、日本史の戦国時代ごろの人名にかけては、オーソリティーとなれること請け合い。

地方の弱小大名で、全国統一をめざしてみるというのもオツなもの。いやそれは、日本人のいやな性格の現われか。とにかくハマれば、長いお友達となってしまう。

⬆やはり、最初は信長から入るかな。

⬆どことなく、和風のヘックス画面。

☗けっきょく南極大冒険なのである。

海外情報と、ディスクの普及

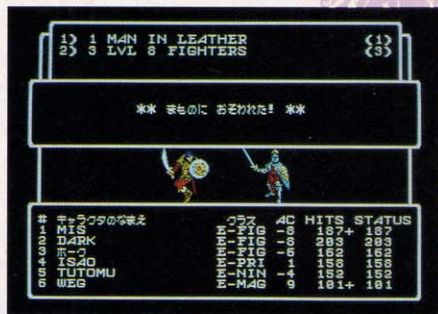
MSXのマシンが発売された。パソコンショップなどの店頭にMSXが並んだ。その、MSXのハードのすぐそばに並んだソフトは、コナミの、けっきょく南極大冒険であった。今でもおもしろく遊べるそのゲームは、ミリオンセラーとなる。極端なことをいえば、そのけっきょく南極大冒険を遊びたいがためにMSXを買ったという人もいたであろう、というくらいである。内容は、単純である。画面下部の中央にかわいらしい、主人公のぺんぎんクンがいる。画面は疑似3D処理で、向こうから手前に動いているように見える。ぺんぎんクンを左右に移動、あるいはジャンプさせて、障害物をよけながら南極を1周する、というものである。

コナミという会社は、いまでこそ、本格的アドベンチャーゲーム(ご存じ、スナッチャーですよね。シャロムのころから、そういう傾向はみうけられたかもしれないけれども……)を売りとしている面も見せているが、当時のゲーム開発コンセプトは「アクションじゃなければコナミのゲームじゃない」と、極端にいえば、それほどの攻勢で、優良アクションゲームを創り続けていた。MSXといえばコナミ、そういっても過言ではないくらいに、MSXユーザーにとってみれば大きな存在であった。

ゲームセンターには各種アクションゲームがあふれ、パソコンのゲームユーザーはこぞってそのタイニー版を移植し、そしてMSXにおいてはコナミの力量が、アクションのジャンルに開花する。

コンピュータのゲームといえば、イコール、アクションゲーム。それが、図式だったのである。

パソコン関連の雑誌では、ゲームのオリジナルプログラムを掲載し、また、売れ筋のソフト攻略法をこぞって、写真、イラストマップを駆使して紹介した。

そのころ一方、アメリカでは、Appleなどのパソコン上で、ロールプレイングゲームが、にぎやかな存在であった。ウイザードリィ、ウルティマⅡ。もちろんほかにもいろんなゲームがあったが、このふたつは今でも、また現在のMSXユーザーにも耳慣れた響きがあるだろうから、例示してみたのだが。

☗MSX版のウィザードリィ。いい出来ですよ、かなり。

アーケードタイプの考え方から脱却して、テーブルゲームタイプのゲームをパソコンに載せて、長時間、指先の技術のみではなくて、自宅ならでこそ、じっくり考えて遊べるジャンルのソフト。大人のマニア層などでは、わざわざ輸入された高価なAppleを買い込んで、英文マニュアルと首っぴきでモンスターたちと戦ったそうな。

そういう、ロールプレイングゲームの存在が、海外のパソコン情報として取り上げられた。

ことパソコンの事情に関していえば、アメリカの事情を追いかけていれば、その1～3年後の日本の状況が読めるといわれてきた(最近ではそうではなくなってきているが)。ここで、その傾向が顕著に現われる。

ディスク内蔵のパソコンの普及とともに、ロールプレイングゲーム流行のきざしが出てくるのだ。ザ・ブラックオニキスや無幻の心臓……。ザ・ブラックオニキスはMSX版も発売されたので、古いMSXユーザーの方なら、プレイされたことがあるかも。

ゆっくりとではあるが、パソコンのゲームにロールプレイングゲームが浸透してくる。そして、そのうち、ロールプレイングの特集を組めば雑誌の売り上げがアップする。それほどの状況に、なっていく……。

大戦略

近代戦争をシミュレートした、いわゆるストラテジーもの。好みが分かれるかもしれないが、戦車とか、航空機に心ひかれるキミなら、はまること請け合い。

SUPER大戦略が発売されるまでの期間は、かなり遊ばせてくれるソフトであったのだが、SUPER大戦略で拡張されたゲームシステムを目のあたりにみると、やはり今では、すこし不親切に思えてしまう。発売当時、あんなに楽しませてもらったソフトを今そのようにいうのも、酷な話だと思うが。

本文中でも書いたのだけれど、この大戦略では、敵のユニットはもちろんであるが、自分のユニットの上も、通過することができない。つまり、ユニットがごちゃごちゃ混んでいる地域では、16パズルのごとく、ユニット入れ替えを行ないながら、進軍していかなければならないのだ。そこが、また、個性といえば個性ともいえるのだけど。今でも、たまには遊んであげたいと思う。

☗都市を取りました、という英語表現。

☗あんまり詰め込みすぎると、大変だ。

三國志

これも光栄のミリオンセラー作品。今だに売れている。信長が日本なら、こちらは中国。

中国大陸を58に分割してあり、ゲームに内蔵されている5つのシナリオの中からひとつ選んで、全国統一を目ざす。

時代設定は、2世紀から3世紀の初頭にかけて。洛陽とか、長安とかいう地名が飛び交う時代ごろである。登場する武将は、曹操、劉備、孫権、呂布、馬騰など。中国史が苦手な人間にとっては、最も難解なゲームとなる(?)。

三國志は、小説、コミックともにブームになった。故事上の出来事や、当時の人や国の統治方法が、現代の社会に共有する部分が多いからなのか、とにかく多くの人々に読まれた。その読破した文章上の出来事を、パソコン上でシミュレートできるというのは、新たなゲーム価値を生む結果となった。

こちらも、長いお友達に。硬派な中年男性によく似合うゲームかもしれない、かな。

☗天変地異にはいつの時代もかなわぬ。

☗いつになったら、制覇できるのやら。

⬆蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン。光栄のお家芸、歴史シミュレーションである。

徹夜で遊べるパートナーとして

ロールプレイングゲームは、ドラゴンクエストの出現により、その地位を、もう不動のものとした。RPGという略号が、ゲームの専門誌はもちろんのこと、一般誌にまで我がもの顔で載る。

また時を前後して、これまた時間を湯水のように使う、アドベンチャーゲームも、普及してくる。

そして……ロールプレイングゲームとアクションゲームの融合が開始された。ハイドライド、イースのシリーズ。これらは、爆発的な勢いで広がっていく。

と、世間はロールプレイング。が、そのころ、ゆっくりとゆっくりと、火が広がっていっていたソフトがあった。信長の野望。

戦争映画のシーンなどで、ご覧になったことはないだろうか？ 大きなマップの上に戦車や飛行機、あるいは兵隊などの模型をのせて、ルーレットのチップなどを動かすときに使うような、棒の先に小さなかまぼこ板がついているもので、あーだこーだと、戦況の変化や、これからの作戦を立てているシーン。ボードゲームとしてのシミュレーションゲームは、そんな光景と重なる部分がある。

⬆この６角形が、今トレンドなのかっ。

そもそもシミュレーションということばの意味は、模擬実験とか模擬研究などという意味。事前に、模擬的人工的にある状態を作り出して、いざというときに備える、そういう意味合いがある。相手がこうきたら、こうする。ああきたら、どうしようかなあ……。お母さんにおこづかいをねだるとき、どう言えばいいのかなあと、事前にあれこれ考えるのと、根本的には同じこと。おこづかい獲得シミュレーターを、頭の中に起動するわけである。

話を元に戻そう。信長の野望。光栄が発売したこの日本の戦国時代をモチーフにしたシミュレーションゲーム。自分が戦国武将となり、日本中部、北陸地方を統合するのが目的。国は、尾張、信濃、越後、山城など全部で17ヵ国あり、プレイヤーは、そのおのおのの国の大名になって、天下統一に向けて戦う。コマンドは、開墾、治水、町への投資などの経済コマンドと、訓練、徴兵などの軍備拡張コマンドなど、プレイヤーは多種多彩な命令を駆使しなければならないし、駆使できなければ勝てない。

それがめんどうくさいか、ゲームのおもしろみとなるのか？ 当初の態勢としては、そういう手順はめんどうくさい、いやだ、というのが主流だったのが、ロールプレイングゲームやアドベンチャーゲームの複雑な手順に慣れたおかげか(？)、シミュレーションゲームのゆるやかなゲームの流れにも、ついていけるように世間はなってきた。信長の野望のゆるやかな拡大のしかたが、そのことを現わしているのかもしれない。

その後、蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン、三國志と、歴史ものシミュレーションは連続して登場。確固たる地位を築く。

この章の冒頭で紹介した、近代戦を題材とした、つまり、戦車とか、航空機とかを駒としたシミュレーションゲームも、そのブームにのって、良質なものが出現。現在好評発売中のSUPER大戦略の前身である、大戦略である。

ヘックス(６角形)でくぎられたマップ上で、敵の首都を奪うために、各兵器を行動させるのだ。基本システムはSUPER大戦略とほぼ同じだ。ただ、味方のユニットの上を味方のユニットが通過できないとか、やや不合理な面もいま思えばあったのだが、当時のインパクトはやはりかなりのものがあった。都市を占拠し、その占拠した都市からの収益金で兵器を購入する。そのプロセスが、ある種、ロールプレイングにおける、成長する喜びのようなものを生み出し、勝利の満足感を導いてくれる。

ここいらあたりの世の中から、シミュレーションは売れるぜ、というの〝も〟定説となり、各社こぞってストラテジー型のシミュレーションゲームの製作に、着手し始めるのである。

ここでは、シミュレーションゲームというのは、ずっと書いてきたような信長の野望とか大戦略とかの、戦略型(ストラテジー)のゲームのことを指している。

⬆SUPER大戦略のユニット購入表だ。

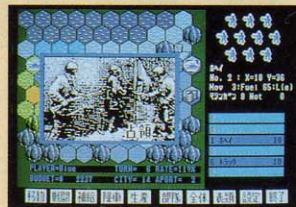
SUPER大戦略

去年の年末に発売された、大戦略のパワーアップバージョンだ。

対戦相手も４人までの範囲で自由に選択でき、また、作戦マップは16入っている。そして、また充実しているのが、兵器ユニット。総数121！ その軍備は、アメリカ１・２、西ドイツ、イギリス、フランス、スイス、イスラエル、日本、中国、ソビエト、ワルシャワ条約機構、そして最新鋭。

各兵器のデータもさらに本物に忠実になり、より細かい戦略を要求される反面、能率的に使うことができれば、その喜びはひとしお。苦労が多いと、勝利をつかんだとき、その反動で喜びが爆発する。そういうもんだと、思う。

あまりにユニット数が多すぎて、なかなか覚えられないという人は、先月号のMマガ特別付録の、ふたつ折り下敷きを活用してくれたまえ(宣伝)。

こうなれば、大戦略ⅡのMSX移植を待つのみである。ちと、気は早いけれども。

⬆これがSUPER大戦略の占領シーン。

⬆これはリアルファイトの戦闘シーン。

マスターオブモンスターズ

ゲーム構成は、大戦略である。しかし、戦うのがファンタジーロールプレイングの主役、つまりモンスターたち。戦闘に勝利すれば、モンスターたちはどんどん成長していく。敵に対する攻撃はシミュレーションのよさを、そして、ゲーム進行がだれないように、ある程度の短い期間での目的意識、砕いていえば、自分の配下のモンスターたちの成長の喜びは、あるいは魔法が使えたりする点は、ロールプレイングの特徴を。それぞれポイントとなる点を抽出した、ゲームである。

大戦略での都市は、このゲーム中では塔となっている。塔を数多く占領すれば、それだけ自分のモンスターを数多く生産(?)することが可能なのである。

Mマガの編集部では、仕事でもないのに、このソフトを机の上のMSX2+で走らせている人間が多いこと多いこと。スクロールが早いのも、注目すべき点である。お勧めできるゲームである。

⬆ヘックスは、大きく見やすいのだ。

⬆戦闘シーンは、リアルタイプである。

⬆T.D.F.。怪獣退治シミュレーション。

これから先は、どうなっていく?

ヘックスマップを採用したゲームが、ぽこぽこと現われてくる。

あ、そうそう、ストラテジー型とは別の、シミュレーションゲームのジャンルもあるな。

けっこう昔からあって、何ヵ月か周期に必ず発売されるという、妙な根強さをもつのが、フライトシミュレーター。アメリカではこのたぐいのものが、固定客をつかんでいるようだ。

また、そのうち、表だった戦闘とかではなく、経営とか、冷戦とか、頭脳プレイに徹したマネージメントのシミュレーターも目だって登場してくる。

フライトシミュレーターにしても、経営シミュレーションゲームにしても、パソコンの創世期からいくつかは、発表されていたのである。そしてマニア層では、珍重され、遊ばれていた。今、シミュレーションはひっくくられてのブームみたいになっているかもしれない。ずるずるっと芋づる式に、広くシミュレーションは注目を集めてきている。

じっくりと遊ぶタイプが、ゲームを支える層に根を下ろした。そしてその吸収力というか、探求するココロの触角が、シミュレーションに触れたのである。

さて、これからのシミュレーションゲームはどうなっていくのであろうか? 最近ではあまりあてにならなくなってきているが、ひとつの予測方法、現在のアメリカシミュレーションゲーム市場を、ちと覗いてみよう。

なぜ、アメリカの人々は、フライトシミュレーターが、そんなに好きなのだろうか? 国民性の違いか、あるいは普及しているマシンの性能の差もあるのだろうが、なかなかの出来のフライトシミュレーターが出揃っている。また、海戦もの、潜水艦を題材としたものにも光るものがある。

ちょっと前では、ヘックスマップを使用しない、リアルタイムストラテジー型のものがはやっていたのだが、今ではもう、落ち着いてしまっている。それ、どんなゲームなんだって? 1回1回のターンで、攻撃防御が刻まれているのではなくて、もっと長期的なターンの中で、時計の針が進むのと同じように、戦闘や防御や作戦変更が進んでいくもの……Mマガのオリジナルソフト『ぞわぞわーるど』を、もっと洗練したようなタイプのもの……だ。

日本では、なぜかフライトシミュレーターが、ランキングの高位置につくことはまれである。潜水艦のものも、ちょっと爆発的に広がるとは考えにくい。

日本人には、今のところ、ヘックスマップ上で、武将が戦うか、近代兵器が戦うかが、ピッタリフィットのようである。この傾向は、まだ1年とかは、おそらく続くのであろう。

ブームと名がつくものは、遅かれ早かれ、しぼんでしまう。速攻性のブームは、速攻で消えていく。

しかしブームと名はついていても、そのブームに至るまでに円熟、熟成される期間が十分にあったものは、思いのほか、長期的にわたり市場を賑わすものである。これからのMSX上におけるシミュレーションゲームのラインナップを検討するに、今のゲームの作られ方は、続けられていくと思われる。

同時にロールプレイングゲームも、アクションシューティングゲームも、新作が顔をだすだろう。

ゲームは安定期に入っている。急いで地球を1周したのち、2周目は落ち着いて、丁寧に細部にわたり観察しながら低空飛行で飛んだ。今、もう3周目に突入している感じである。ソフトメーカーはさらにアイデアを練り、ユーザーは目を肥やし、媒体はさらに先読みを心がけなければならない。

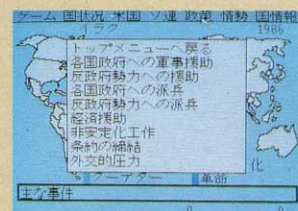
⬆V/STOLファイター。垂直離着陸プレイ。

バランス・オブ・パワー

最近、アメリカ大統領がレーガンからブッシュに代わった。さて、このゲームでブッシュが遊んだら、どのような評価がくだるのであろうか? 話は変わるが、新大統領のブッシュは、豚の皮を揚げ物にしたスナック菓子が大の好物らしい。その話がちまたに広まるやいなや、そのお菓子の売り上げが、すぐさまかなり伸びた。とかいうこと。やはり、大統領は、いろんな意味で影響力が絶大ということなんだろう。

さて、このゲームを遊び込むほどにわかってくるのだが、国際政治は、援助と工作。この2点で、ほとんど決まってしまうようである。やはり、お金と物資と、そしてプライドなのだろうか? すこし、暗い気持ちになってしまうが、それが本当のことのようなので、ま、しょうがないわなあ……。

自分をソビエトに設定すると、けっこうやりやすいような気がするのだが、なにか意味があるのかな、やはり。

⬆西側諸国と東側諸国のつば競り合い。

⬆どのメニューから活路を見いだすか。

ボードゲームコンストラクション

すご八

先月号で紹介した『すご八』の追加情報だ。サンプルゲームが2本も入って充実。オリジナルのボードゲームをつくって友達や家族、はたまた恋人と楽しんでちょうだい。

ボードゲームを作って遊ぼう!

先月号でくわしく紹介できなかった部分も含め、もういちどおさらいしておこう。

まず、すご八のタイトル画面でゲームかコンストラクションかを選ぶ。ゲームを選ぶと何人でプレイするかを聞いてくるので、1～4までの数字を選んでほしい。ひとりプレイのときは、コンピュータが相手をする。

名前入力(6文字まで)が済むと、ボードファイルの選択画面になる。すご八は1枚のディスクに3つまでのゲームを登録できるのだ。ロードするボードファイルを選ぶとゲームがスタートする。

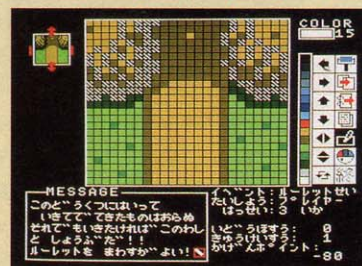
あとは、順番にルーレットの出た目の数だけ、進んでいくわけだ。途中、スクウェアエディタで設定したイベントの場所で止まると、イベントが発生する。

グラフィックエディタで描いたイベント用のグラフィック画面は48枚まで登録が可能。同じグラフィック画面をひとつのゲームの中で何度も呼び出せることはもちろん、ボードファイルに登録した3つのゲームどれからでも呼び出すことができる。つまり、同じグラフィックを流用することができるってわけね。

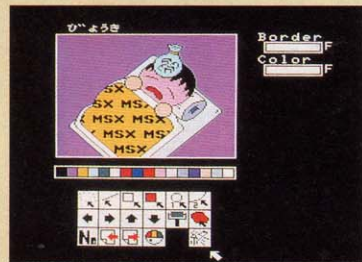
各エディタについては、先月号の記事を参考にしてほしい。ちょっと補足すると、ボードエディタでボードを完成させると、次にコンピュータが、その道順をトレースし始める。これは、スクウェアエディタで設定した進行方向にまちがいはないかを確認するため。また、道が分岐しているところでは、進行方向と分岐の条件を聞いてくる。表示されるメッセージに従い設定してほしい。

あと、それぞれのプレイヤーごとのコマをエディットする、ユニットエディタが追加された。

⬆プレイヤーはひとりから4人まで。順々にルーレットを回し、その出た目の分だけ進む。

SQUARE EDITOR

⬆スクウェアエディタでは、1ファイルに70個のパーツを設定することができるのだ。

3種類あるボードファイル(#1～#3)の中から選択し、ボードを構成するひとつひとつのパーツをエディットする。同時に、そのパーツから移動可能な進行方向の設定、イベント発生の有無などを設定する。イベントを発生させる場合は、パーツごとにイベント発生時の条件とパラメータの設定もここで行なう。すご八のいちばん重要な部分だ。

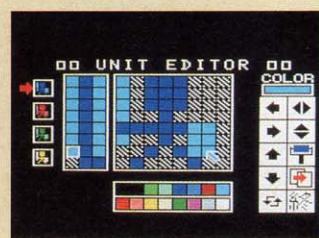
GRAPHIC EDITOR

⬆マウス対応のグラフィックエディタでイベントの内容に合わせ、お絵描きしよう。

このグラフィックエディタでは、イベント発生時に表示されるグラフィックを描く。イベント用のグラフィックは48枚まで登録することができ、ボードファイルに登録されたどのゲームからでも呼び出しが可能だ。つまり、同じグラフィックを3つのゲームに流用することもできる。また、ひとつのゲームに限定すれば、48枚ぜんぶを使えるわけだ。

BOARD EDITOR

⬆同じ絵柄のスクウェアパーツでもイベント情報が違えば、別のパーツとして扱われるぞ。

スクウェアエディタで作成したパーツを組み合わせ、ボードをエディットする。ひとつのボードの広さは、およそ3画面分だ。エディットが終了すると、コンピュータが進路をトレースし始める。間違いがあればエディットをやり直そう。とくに進む方向が分岐している場合、行き止まりがあると、そこに入りこんだプレイヤーは動けなくなってしまうので注意してほしい。

⬆進路が分岐しているところは分岐の条件などをメッセージに従い設定する。

⬆ユニットエディタでゲームをするときのプレイヤーの駒をエディットする。

★すごハにはサンプルゲームが2本も入っているぞっ!

人生ゲームふう

マイホームへの道

このあいだ、編集部の近くの表参道を歩いていたら、電柱に〝家売ります〟の貼り紙がしてあって、価格がなんと、5億円。いったい、どんな人が住むんだろう。ふつうのサラリーマンなら一生かかっても稼げない金額じゃないかな。

ま、そんな家はムリとしてもふつうのサラリーマンにとっては、ささやかなマイホームを手に入れることさえが夢なのだ。

このゲームは、そんなサラリーマン諸氏に捧げる、人生シミュレーションゲームだ。キミの行く手には、結婚という一大イベント、そして交通事故、病気、火事などの災難、はたまたサラ金地獄が待ち受けている。でも、人生そんなに悪いことばかりじゃない。すべてはキミの運しだい。はたして100万円を元手にキミは1億円の豪邸を建てることができるか?

結婚

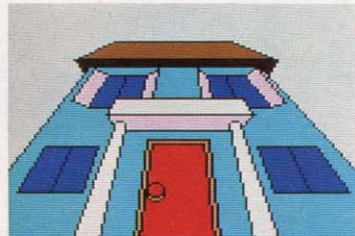
⬆結婚がキミの肩に重くのしかかる。

ギャンブル

⬆ときにはギャンブルに走ることも。

災難

⬆これからのボクの人生どうなるの?

そしてマイホーム!!

⬆これが夢にまでみたマイホームだっ!

ロールプレイングゲームふう

ファナルクエストII

ダンジョンの奥深く住むドラゴンを倒すために、今、4人の若者が旅立った、なんてね。よくあるお話。なぜかファイナルクエストなのに、IIがついている。次からプレイするときはIII、IVとタイトルを変えてくれ。お城を出発するときは、4人パーティーで行くはずだったが、自分だけ抜け駆けしようとするヤツらばかりで、始末に負えない。

旅の途中では、さまざまなモンスターたちが待ち構えているぞ。そのモンスターたちと戦い経験値をアップさせるのだ。

でも、暴力は嫌いなので、モンスターたちとの勝負は紳士的にルーレットでつけることにした。モンスターのヒットポイントより大きな数を出せば勝ち。いざ、ファイナルクエストへ!

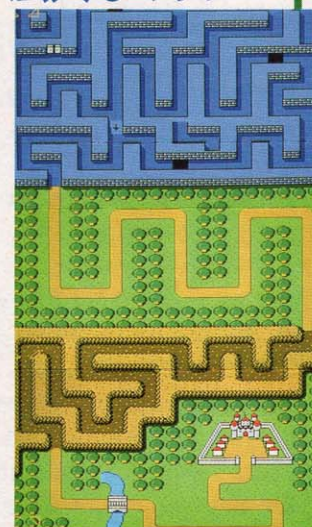
⬆ハローと、ハロウィンが現われた。

豊富なモンスターたち! 約20種類

⬅洞窟に住む大ナメクジだ。

うももおぉ!

⬆ミノタウルス系のミノ・モンタ・ヨシノリ。

広大なマップ

⬆約3画面分の大マップ(当社比)。

作品大募集のこころ

MSXマガジンでは『すご八』で作成した、キミのオリジナル・ボードゲームを募集するぞ! サンプルゲームにとらわれない、自由な発想で新しいボードゲームを作ってくれ。我々編集部がビックリするような傑作が集まったら、『吉田工務店データ集』や『アドベンチャーツクール』のように、MSXマガジンの誌上で発表、TAKERUでの販売も考えている。

また、今後、特集でとりあげてほしい企画のアイデアも募集しているぞ。Mマガで働きたいと思っている人は、腕だめしのつもりで応募してククレカレーのこころだ。

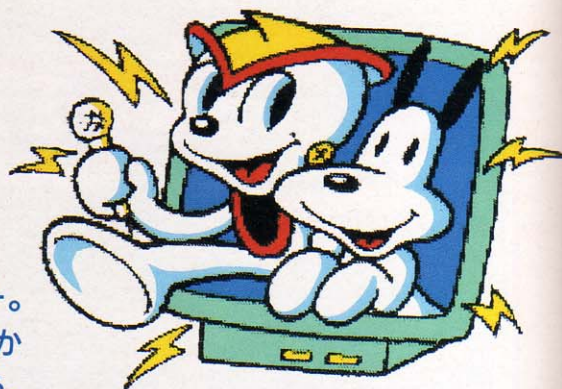
TAKERUで販売中!

ボードゲームコンストラクション **すご八**

機種………MSX2(VRAM128K)
メディア…………3.5インチ2DD
価格……………………3,500円

MSX2+マシン発売&好調セールス記念・特別企画

ハードメーカーインタビュー

MSXの新しい仕様として、昨年秋に発表されたMSX2+。年末年始の商戦期を終え、今MSXがどんな状況にあり、これからどうなっていくのか、各メーカーの担当者に語ってもらう。

Panasonic

MSXは、ひとつの通過点型商品かもしれない

日本語ワープロを内蔵した『FS-A1WX』と、基本機能に徹した普及機の『FS-A1FX』の2台のマシンを発売したパナソニック。価格の高いワープロ内蔵機が予想以上に好調とか。

「同じ買うなら本物(イイモノ)を。そんな本物志向が根付いてきたんでしょうね」

と、話を切りだしてくれたのが竹内さん。松下電器(パナソニック)で、MSXやワープロなどのハイテク商品を扱う、情報機器部の営業に籍を置く人だ。

「正直な話、普及機として発売したFX(FS-A1FXの略)より、ワープロを内蔵したWX(FS-A1WXの略)の方が好調なんです。価格が1万円ちょっと高くとも、多機能なマシンの方が後々にも応用が利くから、なんでしょう」

パナソニックではMSX2+マシンを発売するにあたり、ターゲットである中学生を中心に徹底的に市場調査を実施したという。その結果出てきたのが、〝日本語に対する、つまり文字に対する興味が非常に強い〟ということ。そこで、MSX2+が日本語BASICを強化したこともあり、ワープロとしての機能を全面に押し出す〝文字遊び〟のためのマシンが登場した。

「ワープロが入ったということで、販売店でお客様に商品説明するのも便利なんです。〝これ何に使えるの?〟って聞かれたときに、〝ワープロです〟って答えることができますから」

⬆スパーキーくんを中心に、勢揃いした情報機器部の面々。右端にいるのが竹内さん。

当初パナソニックが考えていた購買層は小中学生。それが実際には中高生へと上がったという。そのひとつの、そして最大の要因がこの〝ワープロ内蔵〟ということ。40歳代、50歳代のサラリーマンや主婦にも、十分アピールする要素であったわけだ。実際にA1WXを使ったワープロ教室などを開いてみると、親子連れで参加する人たちが相当数いるという。

それでは、竹内さん自身がMSXをどうとらえているかをうかがうと、〝ゲーム機からパソコンやワープロへの通過点型商品〟という答えが返ってきた。

「たとえばオーディオの世界では、テレコにはじまって、ラジカセ、コンポへと進んでいきます。それと同じようにパソコンも、ゲーム専用機から、本格的なビジネスパソコンやワープロ専用機へと進んでいくわけです。MSXはちょうどその中間。ラジカセにあたる商品ではないでしょうか」

〝MSXだけではすべては完結しない〟というのが竹内さんの考え。しかし、MSXがなければ何もはじまらないのだ。そんなMSXの周辺をより充実させるために、スキャナやハンディープリンタのインターフェイス・カートリッジを発売。A1WXを核とした文字遊びの世界をますます発展させていく。

⬅A1WXを前にしている女性は北岡さん。ワープロ教室のインストラクターをされているのだとか。

業務用マシンとして、引き合いが強いんですよ

SANYO

"MSXベーしっ君"というBASICコンパイラを内蔵して、ゲームマシンとは一線を画すサンヨーの『WAVY70FD』。なんと業務用マシンとして、思わぬ使われ方をしそうだとか。

⬅たまにはゲームで息抜きもいいですね、と佐藤さん。

「低価格のディスク内蔵型MSXとしては、この『WAVY70FD』がはじめてなんですよ」

と話してくれたのは、三洋電機の佐藤さん。名刺を見ると、情報システム事業本部・国内販売事業部・コンピュータ企画部・企画二課という、物々しい部署名がついているけど、早い話が最近話題になっているAXパソコンや、MSXを中心に扱っているとこだ。

「ですから昨年のデータと比較することはできないんですけど、マシンの出荷は順調に進んでます」

MSXマシンでは初めてBASICコンパイラ(MSXベーしっ君)を内蔵したことで、どちらかというと、マニア層の購入者が多いのでは？　と質問したところ、

「いや、決してそんなことはないですよ。パソコンは初めてという人も、ずいぶんと買われています。そんな人のために、こんな入門書も用意しました」

と、見せてくれたのが左下の写真。佐藤さんが手にしているのがその入門書で、ドリル形式でパソコンの使い方がわかるようになっている。残念ながら"買った人全員に"というわけではないそうだけど、一部の販売店などでは、マシンにつけてくれるそうだ。

「この入門書には質問カードがついてまして、ユーザーがパソコンを使っていく上での疑問点を、当社宛てに聞けるようになっているんです。実は、その質問に回答するのも、ボクの仕事なんですよ」

とおっしゃる佐藤さん。自分でもわからない質問には、社内を駆けまわって調べるとか。"雑誌に載ると、いっぱい質問がきそうで嫌だな"なんていいながらも、表情の方は終始ニコニコ。なんともアットホームな一面を垣間見てしまったのでした。

➡毎日何通かずつ、質問が送られてくるとか。佐藤さんへのメッセージも、書き添えてあげようね。

何か面白い話はないですか、とうかがうと、

「まだ確定はしてないんですが、WAVY70FDを美容院で使いたいという話がきています。お客さまの髪型を記録するデータベースに利用したいとか。BASICコンパイラとディスクドライブが内蔵されているので、16ビットパソコンでなくても十分実用になるから、というのが理由みたいです」

そういえば2～3年前にMマガで取材した、東京の水道橋にある"トップイン水道橋"というホテルの各部屋にも、サンヨーのMSXが置かれていたっけ。"MSXはホームコンピュータです"と佐藤さんは位置づけているけど、なかなかどうして、業務用としても大活躍しているみたいだ。

今後の話をうかがうと、

「今のところ具体的な計画は話せませんが、プリンタなどの周辺機器も出していきたいですね」

とのこと。ホームユースに業務用にと、今後もサンヨーのMSXマシンは、さまざまな分野で活躍していくことは間違いなさそうだ。

MSXが言葉をしゃべっちゃうのだ
ボイスシンセサイザー VSS-300

➡外形寸法は70(幅)×280(奥行)×160(高さ)ミリとコンパクトだ。

電源を入れると、コンピュータが"おはようございます"なんて話しだす。そんなSF映画みたいなことが、キミのMSXでも現実のものとなるのだ。それがサンヨーから発売されている、ボイスシンセサイザー『VSS-300』。コンピュータのプリンタポートに接続し、BASICプログラムに簡単なコマンドを追加するだけで、画面に文字を表示するように日本語の文章を発声できるというものだ。

具体的にはLPRINT文の先頭で発声スピードや声の高さ、アクセントの強さなどの設定をして、コンピュータにしゃべらせたい文字列を、その後に書き込むだけ。声質も、話し言葉に近い自然なものになるという。

雑誌などに掲載されたプログラムを自分なりに改良すれば、声によるメッセージつきのゲームもできるし、プログラムリストを読み上げさせることも可能。たとえば数字を入力したりするとき、目と耳の両方で確認することもできるわけだね。キミのアイデア次第で、さまざまな用途が広がるこのボイスシンセサイザー。価格59,800円はお買い得だね。

SONY 自分でものを作りだす楽しさを知ってほしい

ゲームデザイン・パソコンと名付けられた『HB-F1XDJ』が好評のソニー。マシンの発売と同時に開催されたプログラミングコンテストにも、多数の作品が集まってきているとか。

「MSXをパソコンとして使用するユーザーにも、満足のいくものを作っていきたいですね」

と、ソニーのMSXに対する姿勢を語ってくれたのが小田嶋さん。ホームインタラクティブ事業部、通称HI事業部で、MSXに関する広報活動などを担当する人だ。

「1年ほど前に発売した『F1XD』に、途中からF1ツールディスクというのをつけてみたら、これが意外なほど好評。昔はゲームマシンとして見られがちなMSXでしたけど、これからはパソコンとしての需要がメインになると、あらためて認識しました」

こんなことがキッカケとなって、今回のゲームデザイン・パソコンというコンセプトが生まれてきたのだとか。

「もちろんゲームをするのは楽しいですし、そのこと自体を否定するわけじゃありません。でも、自分でそんなゲームを作ることができれば、〝もっともっと楽しくなるよ〟というのが、F1XDJでいいたかったことなんです」

とはいっても、はじめてパソコンに触れた人が、いきなりプログラムを組むというのは不可能なこと。〝BASIC言語やマシン語を勉強すれば、キミにもゲームが作れるようになるよ〟というのでは、楽しさを感じる前に嫌になってしまうよね。

そこで考えだされたのが〝ゲームプログラミングツール〟。ゲームを作るために必要なさまざまなツールが入っていて、それらを組み合わせて使うことで、プログラミング言語を知らなくてもゲームが作れるというものだ。

➡ハードウエアを担当する小田嶋さん。

⬆若々しいHI事業部の面々。彼らのアイデアからこれからのMSXが生み出されていく。

このツールがなかなか好評のようで、マシンの発売と同時に募集を開始したプログラミングコンテストにも、毎日多数の応募が寄せられているとか。ソニーが提唱した〝作る楽しさ〟を、多くの人が味わっているというわけだね。

それでは、これからの予定をうかがってみると、

「プログラムやグラフィックを作る楽しさは、これからもみなさんにドンドン体験していってほしいですね。そのためにも、2月21日から〝プリントショップⅡ〟とカラープリンタの〝HBP-F1C〟を発売します。また、〝ツールディスク2〟の計画もあるんですよ」

とのこと。プリントショップⅡは、バースデーカードやポスターなどを、メニューを選択する要領で手軽に作れるソフト。オリジナル版はアメリカで発売され、高い評価を得ているものだ。詳しくは右のページで紹介しているので、よく読んでね。

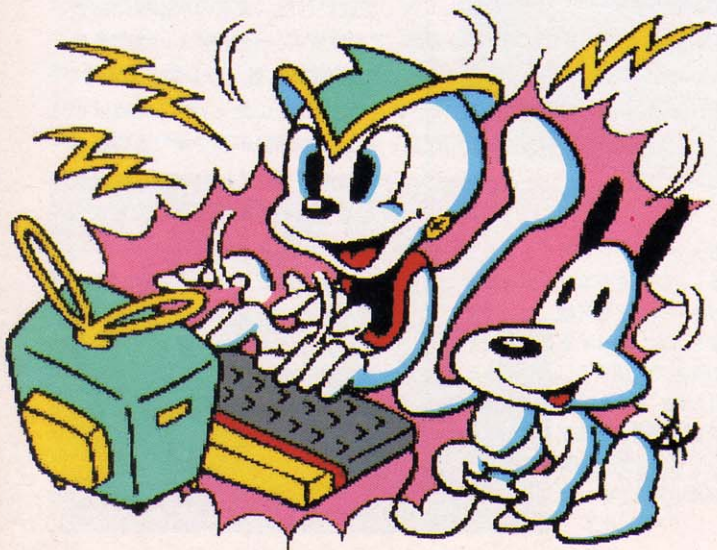
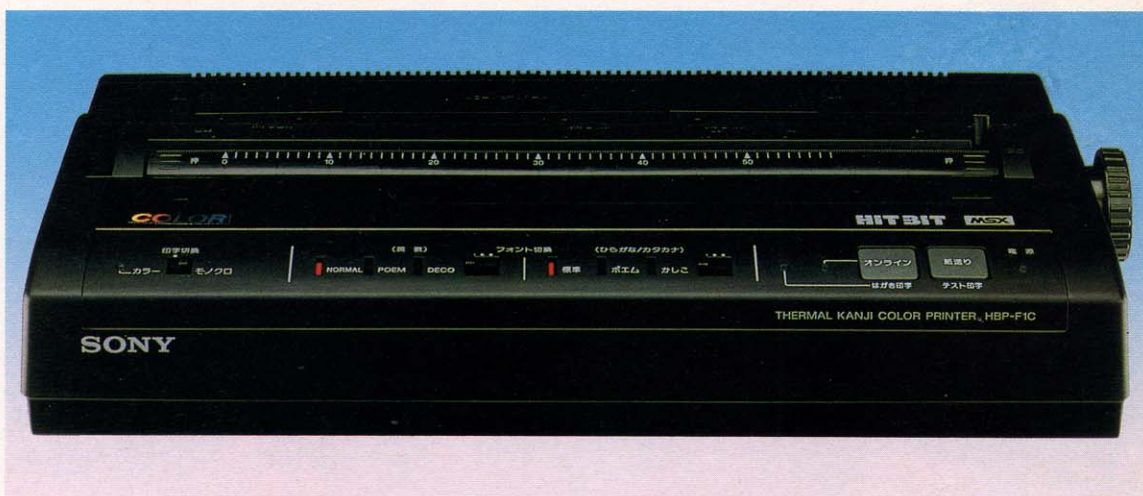
⬆PLAYBALL2もよろしく、と仁科さん。

⬆楠本さんはメンバーシップゴルフ担当。

また、詳細は未定なのだけど、ソニーではプリントショップⅡを使ったコンテストを計画しているとか。カラープリンタで作品を印刷して、みんなで競い合おうというものだ。詳しいことは、来月のMマガで発表できると思うから、みんなお楽しみにね。

最後に、小田嶋さんと同じHI事業部で、ソフトを担当する仁科さんと楠本さんからのメッセージ。

「間もなく発売されるソニーの自信作、〝PLAYBALL2〟と〝メンバーシップゴルフ〟もよろしく！」

ハードにソフトに、MSXにかけるソニーのパワーはますますアップしそう。たのもしい限りだね。

キミのMSXマシンが印刷屋さんに早変わり!

サーマル漢字カラープリンタ HBP-F1C ＋ プリントショップII

カラーグラフィックも印刷できるプリンタと、カードやポスターを簡単に作成できるお便利ツールがソニーから発売。これさえあれば、キミの家がプリントショップになる!

⬆これがプリントショップIIのタイトル画面なのだ。

2月21日にソニーから同時発売となる『HBP-F1C』と『プリントショップII』。まずは、プリンタから紹介しよう。

上の写真や型番を見てもらえば気づく人も多いと思うけど、このHBP-F1Cは同じソニーから発売されている、HBP-F1をカラー対応にしたもの。そのためJIS第1、2水準の漢字ROMを内蔵していることや、さまざまな書体を印字できるといった基本機能は、まったく同じになっている。気になる価格は49,800円。カラー対応になったことで、5,000円アップしたというわけだ。

HBP-F1Cで印刷できるのは、黒、青紫、赤、赤紫、緑、水色、黄の7色。マルチカラーリボンと呼ばれる、赤、青、黄、それに黒の4色が交互につながったリボンを使って、色を重ね合わせていくわけだ。また、カラーとモノクロを切り換えるスイッチもあり、黒一色の通常のインクリボンを使えば、ワープロの文書やプログラムリストを印字することもできる。

さて、お次はプリントショップII。これはディスク2枚で供給される、MSX2、MSX2+対応のソフトで、価格は12,800円。左の写真のように、メニューを選択していくことで、さまざまな印刷物を簡単に作ることができるものだ。主な機能は、カセットインデックスカード、はがき、グリーティングカード、ポスター、横断幕、封筒などの作成。どれも基本フォーマットが内蔵されているので、誰でも手軽に作れるというわけ。

使用できる書体は英文12、和文2種類。それぞれ白抜きにしたり斜体をかけたりと、文字装飾の機能も豊富にある。日本語処理は、MSX-JEが内蔵されていれば連文節、ない場合は熟語変換がサポートされる(要・漢字ROM)。また126種類のイラストと、19種類の枠のパターン、さらには21種類のレイアウトパターンがあるので、これらを組み合わせるだけでも多彩な作品が出来上がるぞ。もちろん自分で絵を描くことも可能だ。

THE PRINT SHOP
メイン・メニュー
グリーティングカード
はがき
ポスター
レターヘッド
封筒
横断幕
カセットインデックスカード
道具
終了
カーソルキーで選んで、<RETURN>で決定

⬆カーソルキーでメニューを選択する。

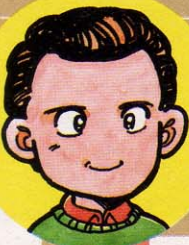
⬆イラストもたくさん入っているのだ。

⬆完成イメージを画面に表示してみた。

➡HBP-F1Cで印刷すると、こんな感じに出来上がるのだ。

⬅文字装飾機能が多彩だから、楽しい作品ができそうだね。

鹿野司の人工知能うんちく話

第1話　バベッジの解析機関の巻

人間は大昔からいろいろな道具を発明してきたけど、コンピュータは人間の思考を手助けする道具だと言える。人工知能という言葉には、どこか人を魅了する響きがあるよね。今回から、連載で鹿野司先生に人工知能に関するうんちく話を聞かせてもらうことにしたぞ。

解析機関を考えた天才、バベッジ

何年か前に公開された〝ウォーゲーム〟という映画を知っているだろうか。

これは、あるハッカー少年が国防総省の戦略防衛コンピュータに侵入しちゃうという話で、当時はハッカーという言葉が話題になり始めたころということも手伝って、わりと評判になった映画だと思う。

じつはこの映画はたんにハッカーの話ってだけじゃなくて、人工知能モノのSFとしても非常にすぐれた作品なんだよね。

少年がハックした戦略防衛コンピュータ〝ジョシュア〟は、じつは人工知能で、不完全な人間にかわり熱核戦争の戦略の一切を取り仕切っているシステムだった。

ところがそうとは知らない少年は、これを新しいゲームか何かと思って、熱核戦争シミュレーションをスタートさせてしまうんだな。そして、コンピュータであるが故にシミュレーションと現実の区別のつかないジョシュアは、このゲームを最後まで実行しようとする。

もちろん、まわりは必死に止めようとするんだけど、ジョシュアはすべてのパスワードを消去してアクセスを拒絶してしまう。あわや熱核戦争勃発というとき、少年はふとあることに気がつくのだ。

それは、ジョシュアでプレイできるゲームのリストから、以前はあったはずのティック・タック・トゥー(三目並べ)だけが削除されていることだ。そこで、ティック・タック・トゥーと入力してみると、なんとこの単純なゲームだけはプレイできるんだよね。

ジョシュアにとって、テイック・タック・トゥーは、『2001年宇宙の旅』に登場するコンピュータ、HALの〝デイジー〟のように、本能に近いレベルで埋め込まれた記憶だったのかもしれない。

で、これをコンピュータ対コンピュータの対決モードに設定して実行させてみると、当然の事ながら何度やっても引き分けになる。そして、何度も繰り返し繰り返し、これをプレイするうちにジョシュアはものすごい抽象的な推論をやってのけるんだな。

それは、熱核戦争のゲームとはティック・タック・トゥーと同じように永久に勝者のないゲームだということだ。こんなゲームは知恵の足りない子供のころは面白くても、ちょっと物がわかるようになればプレイするに値しない、つまらないものになってしまう。そして、こう悟ったジョシュアは熱核戦争シミュレーションを中断して「こんなゲームはつまらないよん。チェスでもしませんか?」と聞いてくる。このあたり、ぼくは感動のあまり思わず、ううぅと涙ぐんでしまったりするのだった。

それにしても、人工知能コンピュータとティック・タック・トゥーの組み合わせっていうのは、なかなか面白い。と、いうのも、このゲームは人工知能の原点といえるものにも深い関わりを持っているからなんだよね。

哲学とか神話的な意味じゃなくて、現代的なテクノロジーを前提に考え出された人工知能の原点というのは、じつは驚くほど昔にある。なにしろそれは、最初のコンピュータであるENIACが作られた1945年よりもはるか以前の19世紀の初頭、つまり産業革命の時代だったんだから。

この時代に、今日のコンピュータの直接の先祖にあたる機械を考えだした人がいた。それは、あまりにも早く生まれてしまったイギリスの天才、チャールズ・バベッジ(1792〜1871)だ。

この人はほんとうにすごい天才のひとりで、現代までさまざまな形で影響を与えている。

たとえば、いま、郵便は基本的に全国どこでも同じ値段で届けることができるよね。これって、よく考えてみると、ちょっと不思議でしょ。だって電話料金とか宅急便では、距離によって値段が違うんだもんね。

なぜ、郵便が全国一律の料金になったのかというと、これはイギリスのペニー・ポスト制度(イギリスの昔の郵便制度。どこでも1ペニーで配達していたところから、こう呼ばれる)の影響なんだよね。

そしてこのペニー・ポスト制度を提案したのが、バベッジなのだ。

バベッジは、今でいうオペレーションズ・リサーチの基礎を築いて、これを郵便に適用してみたんだな。そして、地域ごとに違った

料金を取る手間にかかるコストと、一律料金にした場合のコストを比較して、後者のほうがはるかに安くつくことを証明したわけだ。

このほかにも彼は、ゲームの理論の基礎を作ったり、光線を使ったショーの元祖である〝レインボー・ダンス〟を企画したり、蒸気機関車用のスピードメーターを発明したり、保健統計理論の包括的な論文を発表して保健産業の基礎に貢献したり、じつに多方面にわたっていろいろな仕事をしている。

もっとも、天才にありがちな、かなりヘンな人でもあったようで、辻音楽士たちに騒音公害だと喧嘩を売ったり、自分の考案した水上歩行器の実験で危うく溺れかけたりもした。また、ベスビオス火山の噴火口の中まで降りたり、摂氏129度が人体に及ぼす影響を直接調べるために彫刻家のかまの中に閉じこもるなんてことまでしたらしい。

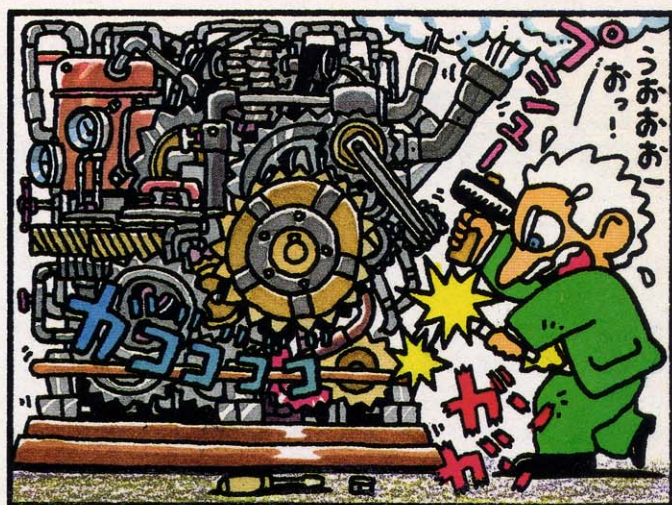
しかし、彼の名前をコンピュータの歴史に永遠に刻み込んだのは、ついに実現することはできなかった計算のためのエンジン、解析機関(Analogical Engine)の設計だった。このエンジンという言葉は、当時の最高の発明品である、蒸気機関からとったものだ。

バベッジは科学・技術のあらゆる分野に首を突っ込んでいるうえ、間違いにめざとくて、喧嘩をおそれないといった性格だった。とくに、いろいろな数表を出版している会社に対しては、誤植などの誤りをかなりひどい言葉で非難したようだ。

もっとも、これは無理もない話で、対数表とか三角関数といった数表の値が違っていれば、天文計算は間違ってしまうし、この表を航海に利用している船は遭難しかねなかったんだよね。

彼が最初に思いついたのは、こんな数表を自動的に計算し、印刷できる機械だった。これは階差機関という名前の機械で、これのサブセット版はデモンストレーション用の機械として、1822年に完成している。

しかし、階差機関の完全版はなかなか作り上げることができなかった。そして、試行錯誤を繰り返すうちに、1833年になってバベッジはもっとすごいアイデアにたどりついたのだ。つまり、何種類かの階差機関を組み合わせて、これにさまざまな順序で計算させれば、たんに数表の計算にとどまらず、あらゆる計算ができるということだ。バベッジはこの万能計算機を解析機関と名づけたのだ。

この機械は、もし完成することができていたら、蒸気機関によって駆動され複雑きわまりない巨大な歯車のバケモノになっていただろう。しかし、それでもこれは今日のコンピュータの持っている条件のほとんどすべてを備えた機械だったんだよね。

たとえば、ミルと呼ばれる演算を受け持つ部分は、10進数50桁の加算を行なうことができた。これは今のコンピュータのCPUに相当する。そして、ストアというメモリ部分で50桁の数を1,000個まで記憶し、現在のプリンタにあたる自動植字機によって出力が行なわれるように設計されていた。

中でも、バベッジの考えたいちばんすごいアイデアは、パンチカードによってプログラミングを行ない、これによっていかなる計算も可能になるということだ。

この解析機関の着想はすばらしいものだったのだけれど、ビクトリア朝時代の機械加工技術は、それを表現するだけの水準には達していなかった。なにしろ、こういった複雑な機械を鍛冶屋の親方みたいな人が作るわけで、精密な歯車を何百何千個も作るなどということはまったく不可能なことだったのだ。

そのため、解析機関の制作は遅遅として進まず、やがて補助金も打ち切られ、自分の財産のほとんどをこれにつぎ込む羽目になってしまった。

そこで、なんとか資金を調達しようと、解析機関のサブセット版を使って、ティック・タック・トゥーを行なう機械を作り、見せ物にしようとしたのだ。

バベッジは自分の考えた万能計算機が、たんに計算を行なうだけではなく、もっと知的な作業も可能だということをちゃんと知っていたんだよね。そして、完全な解析機関ならば、もっと複雑なチェスを行なうことさえできることにも気がついていた。そういう意味で解析機関は人工知能の最初の芽生えだったといっていいと思う。

バベッジは、このティック・タック・トゥーを行なう機械を完成はしたが、結局金儲けの種に使うことはなかった。そして、経済的に苦しい中で、生涯をかけて作り続けた解析機関は、ついに完成することはなかった。しかし、もし彼が百年遅く生まれていたら、コンピュータはもっと違った歴史をたどっていたかも知れない。

ところで、現在でもCPUのことをエンジンと呼ぶことがある。これは、じつはバベッジの機械に敬意を表した名前なんだよね。

というわけで、MSXで実践しよう——編集部

学習型三目並べに挑戦!

鹿野先生の話に出てきたチャールズ・バベッジという人は、今から百年以上も前に、三目並べができる機械を作っていたんだね。

そこで、MSXを使って三目並べに挑戦してみよう。右ページに掲載しているリストを打ち込んで、RUNさせる。すると、キミが先手になるか、後手になるか聞いてくる。まぁ、どちらでもいいけど、はじめは先手を選んでみよう。

三目並べは誰でも知っていると思うけど、いちおう念のため言っておくと、縦三目×横三目の9つのマス目の中に交互に○と×を書き込み、縦、横、ななめ、いずれでもいいから先に三目並べたほうが勝ちというルールだ。

カーソルキーの上下左右で自分が打つ場所を決め、スペースキーで決定する。あれれ、勝っちゃったってなぐあいで、MSXはすごく弱い。それもそのはず、この時点でMSXは三目並べのルールは知っているけど、打ち方というものをまったく知らないのだ。

でも、5分ぐらいつき合ってプレイしていると、まともな手を打ってくるようになり、さらに続けると、絶対に勝てないようになる。つまり、MSXは三目並べの打ち方を学習していくのだ。

では、何も知らないMSXにどうやって三目並べを覚えさせ、強くさせることができるのだろうか?そのへんを考えてみよう。

まず、図1を見てほしい。この手の思考型ゲームの説明には、必ずといっていいほど出てくる〝木構造〟というヤツだ。この図は便宜上、横にして書いてあるけど、これを縦にすれば、ちょうど1本の木から根がどんどん枝分かれしていくのに似ている。

で、先手のキミが左上(1,1)に打ったとしよう。次の手は残り8ヵ所のうちのどれかだ。ここでは仮にMSXは (1,2)、キミはまん中の(2,2)へ打つ。何も知らないMSXは(1,3)へ打ち、次の(3,3)という手で負けてしまう。

MSXを負けないようにするには、MSXに負けたということを教えてあげる必要がある。(3,3)の右隣に書いてある1という数字が負けたという印だ。そこで、MSXはこの状況で(1,3)という手を打ったために負けたのだから、(1,3)にも1を書き込んでおく。もし、次のゲームでこれと同じ状況になったら、(1,3)には打たないぞ、と心に誓うのであった。

こーしてMSXはどんどん賢くなっていくのだ。ホントは、これだけだと、MSXはなかなか賢くならないので、プログラム内部で座標変換というヤツを使う。つまり、(1,1)という手も(3,3)という手も盤面をぐるっとひっくり返せば同じことだよね。人間ならひと目でわかるようなことでも、MSXにわからせるのは大変なのだ。

せっかく賢くなったMSXなのに電源を切ったら、パア、じゃかわいそうなので、覚えたことはディスクに書き込んでおくことにした。3MOKU.DATというのがそれ。じっさいに、どのようなかたちでファイルに書き込むかは、図2を見てほしい。

というわけで、今回は学習型の三目並べに挑戦してみたんだけど、いきなりムズカシイと思った人もいるかもね。でも、どーやったら、MSXに考えさせることができるかを考えることは楽しいでしょ。

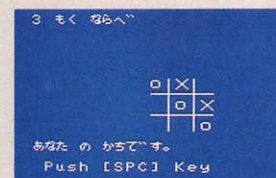
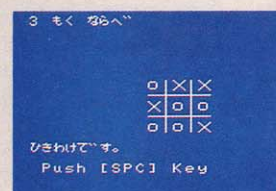
このコーナーでは、次回からも鹿野先生の人工知能に関するうんちく話を聞くとともに、MSXで人工知能に挑戦していきたいと思う。ま、人工知能というのは、ちょっとオーバーかもしれないけど、せっかくMSXというコンピュータを持っているんだから、いろいろ挑戦してみようということだ。じゃ、次回をお楽しみに!

⬆ゲームを開始すると、MSXのあまりの弱さにあきれてしまう。いったい、これのどこが人工知能なんだよ。

⬆しばらくゲームを続けていると、MSXは学習するのだ。うっかり、こちらがミスすると、負けてしまうぞ。

図1 これが木構造というヤツだ!

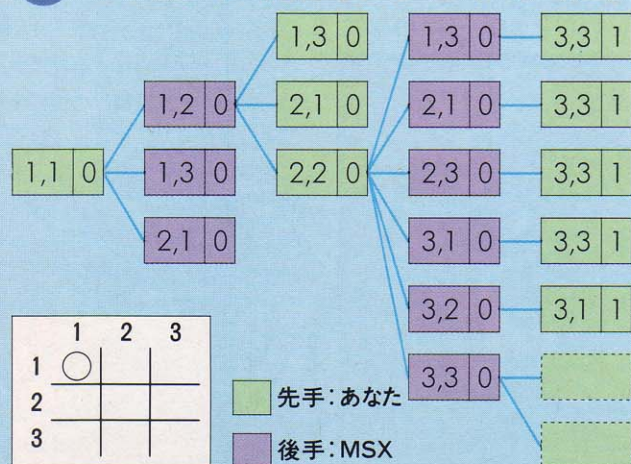



図2 ファイルの構造

3 MOKU. DATは、ディスク上にランダムファイルのかたちで記録していくのだ。プログラムで使われている変数と格納方式は以下に述べるとおりだ。MSXのDISK BASICを勉強しよう。

今の1手	勝負コード	次の1手のレコードナンバー
TJ$	VV$	ED$
1バイト	1バイト	20バイト(1手につき2バイト)

実際の3MOK. DATの内容

レコードNo.	TJ$	VV$	EDS
1	[11],	[0],	[2]
2	[12],	[0],	[3]
3	[22],	[0],	[4, 6, 8, 10, 12, 14]
4	[23],	[0],	[5]
5	[33],	[1],	[0]

学習型三目並べ LIST

このプログラムは、MSXのDISK BASICで動作するので、ディスクドライブがないと使えないぞ。それから、3MOKU.DATというファイルはプログラムをRUNさせると自動的に作られるからね。それじゃ、さっそく打ち込んで、キミのMSXに三目並べを覚えさせよう。

```
10 '*** しょきせってい          ***
20 SCREEN1:KEY OFF:COLOR 15,4,7
30 DIM M(3,3),F(3,3),BT(3,3)
40 GOSUB 1370:GOSUB 1430
50 PLAY "s0m1000l64t120"
60 '*** メイン ルーチン         ***
70 GOSUB 1280:GOSUB 1500
80 ON IN GOSUB 90,100:GOTO 110
90 P2=1:VZ$(1)="あなた":VZ$(2)="わたし":RETURN
100 P2=2:VZ$(2)="あなた":VZ$(1)="わたし":RETURN
110 T=1:P=2:R=1
120 IF P=1 THEN P=2 ELSE P=1
130 ON IN GOSUB 260,270
140 GOSUB 1180:T=T+1
150 IF T=10 AND V=0 THEN 230
160 IF V=0 THEN 120
170 RSET VV$=CHR$(48+P):PUT#1,R
180 GOSUB 1060
190 PRINT VZ$(P);" の かちです。":PLAY"cegceg"
200 GOSUB 1010
210 IF II$=CHR$(13) THEN 70
220 GOSUB 1280:GOTO 110
230 RSET VV$="4":PUT#1,R
240 GOSUB 1060:PRINT "ひきわけです。":PLAY"o5cdcdcd"
250 GOTO 200
260 ON P  GOSUB 760,290:RETURN
270 ON P  GOSUB 290,760:RETURN
280 '*** MSX つぎの 1て    ***
290 GOSUB 1060:GOSUB 1140
300 ERASE BT:DIM BT(3,3)
310 I=1
320 GET #1,R
330 M=CVI(MID$(ED$,I,2))
340 IF M<>0 THEN 550
350 I1=1
360 J1=1
370 IF BT(I1,J1)=0 AND M(I1,J1)=0 THEN 460
380 IF J1<3 THEN J1=J1+1:GOTO 370
390 IF I1<3 THEN I1=I1+1:GOTO 360
400 RSET VV$=CHR$(48+P2)
410 PUT #1,R
420 R=CVI(MID$(ED$,1,2))
430 GET #1,R
440 Y=ASC(TJ$)¥10:X=ASC(TJ$)-Y*10
450 GOTO 650
460 R1=LOF(1)¥22+1
470 LSET ED$=LEFT$(ED$,I-1)+MKI$(R1)+STRING$(20,0)
480 PUT #1,R
490 R=R1
500 LSET ED$=STRING$(20,0)
510 LSET VV$="0"
520 LSET TJ$=CHR$(I1*10+J1)
530 PUT #1,R
540 X=J1:Y=I1:GOTO 650
550 GET #1,M
560 Y=ASC(TJ$)¥10:X=ASC(TJ$)-Y*10
570 BT(Y,X)=1
580 J=1
590 N=CVI(MID$(ED$,J,2))
600 IF N<>0 THEN 620
610 R=M:GOTO 650
620 GET #1,N
630 IF VAL(VV$)=P2 THEN I=I+2:GOTO 320
640 J=J+2:GET #1,M:GOTO 590
650 IF T=1 THEN FF=F(Y,X)
660 ON FF GOSUB 700,710,720,730,740
670 SWAP X1,X:SWAP Y1,Y:M(Y1,X1)=P
680 PLAY"o3c":GOSUB 1100:LOCATE0,15:RETURN
690 '*** ざひょう へんかん      ***
700 X1=X   :Y1=Y   :RETURN
710 X1=4-X:Y1=Y   :RETURN
720 X1=X   :Y1=4-Y:RETURN
730 X1=4-Y:Y1=4-X:RETURN
740 X1=Y   :Y1=X   :RETURN
750 '*** にんげん つぎの 1て ***
760 GOSUB 1060:GOSUB 1140
770 S=STICK(0)+STICK(1)
780 X=X+(S=7)-(S=3):X=X-(X=0)+(X=4)
790 Y=Y+(S=1)-(S=5):Y=Y-(Y=0)+(Y=4)
800 LOCATE 10+(X-1)*2,7+(Y-1)*2,1
810 IF S THEN PLAY"o2c"
820 FOR I=1 TO 100:NEXT
830 IF NOT(STRIG(0) OR STRIG(1) ) THEN 770
840 LOCATE,,0:IF T=1 THEN FF=F(Y,X)
850 ON FF GOSUB 700,710,720,730,740
860 IF M(Y1,X1)<>0 THEN GOSUB 990:GOTO 760
870 PLAY"o5c":GOSUB 1100:M(Y1,X1)=P:I=1
880 GET#1,R:M=CVI(MID$(ED$,I,2))
890 IF M=0 THEN 920
900 GET#1,M:IF ASC(TJ$)=Y1*10+X1 THEN R=M:RETURN
910 I=I+2:GOTO 880
920 R1=LOF(1)¥22+1
930 LSET ED$=LEFT$(ED$,I-1)+MKI$(R1)+STRING$(20,0)
940 PUT #1,R:R=R1
950 LSET ED$=STRING$(20,0)
960 LSET TJ$=CHR$(Y1*10+X1)
970 RSET VV$="0":PUT #1,R:RETURN
980 '*** エラー しょり          ***
990 LOCATE 0,13:PLAY"o2ccc"
1000 PRINT " そこには うてません。"
1010 PRINT "                    "
1020 PRINT " Push [SPC] Key"
1030 II$=INKEY$:IF II$=CHR$(13) THEN RETURN
1040 IF NOT(STRIG(0) OR STRIG(1))THEN 1030 ELSE RETURN
1050 '*** がめん クリア          ***
1060 FOR I=12 TO 19
1070 LOCATE 0,I:PRINT SPC(20);
1080 NEXT:LOCATE 0,13:RETURN
1090 '*** コマ ひょうじ          ***
1100 LOCATE 10+(X-1)*2,7+(Y-1)*2
1110 PRINT K$(P);
1120 RETURN
1130 '*** インフォメーション      ***
1140 PRINT " だい";T;"て"
1150 PRINT " ";VZ$(P);"の ばんです"
1160 RETURN
1170 '*** かち まけ はんてい      ***
1180 L1=0:L2=0:L3=0:L4=0
1190 FOR I=1 TO 3
1200 L1=L1-(M(Y1,I) =P)
1210 L2=L2-(M(I,X1) =P)
1220 L3=L3-(M(I,I)  =P)
1230 L4=L4-(M(I,4-I)=P)
1240 NEXT
1250 IF L1=3 OR L2=3 OR L3=3 OR L4=3 THEN V=P ELSE V=0
1260 RETURN
1270 '*** がめん しょき          ***
1280 CLS:PRINT:PRINT"3 もく ならべ"
1290 FOR I=7 TO 9 STEP2
1300 LOCATE 10,I  :PRINT" | | "
1310 LOCATE 10,I+1:PRINT"-+-+-"
1320 NEXT
1330 LOCATE 10,11 :PRINT" | | "
1340 ERASE M:DIM M(3,3)
1350 RETURN
1360 '*** へんすう しょき        ***
1370 FOR I=1 TO 3:FOR J=1 TO 3
1380 READ F(I,J):NEXT:NEXT
1390 K$(0)=" ":K$(1)="O":K$(2)="X"
1400 RETURN
1410 DATA 1,1,2,5,1,4,3,3,4
1420 '*** ファイル オープン      ***
1430 OPEN "3moku.dat" AS #1 LEN=22
1440 FIELD #1,1 AS TJ$,1 AS VV$,20 AS ED$
1450 IF LOF(1)<>0 THEN 1480
1460 LSET ED$=STRING$(20,0)
1470 LSET VV$="":PUT #1,1
1480 RETURN
1490 '*** モード せってい        ***
1500 PRINT "1:せんて"
1510 PRINT "2:ごて"
1520 PRINT "3:おわり"
1530 INPUT IN
1540 IF IN<1 OR IN >3 THEN GOSUB 1060:GOTO 1500
1550 IF IN=3 THEN PRINT "また あそんで くださいね !":END
1560 RETURN
```

CAI Community Plaza

■NHK学園からのレポート

受講者どうしの横のつながりを大切にしていきたいですね

一橋大学や国立音大をはじめとする、さまざまな学校が集まり、文教都市として古くから栄える国立市。街路樹の美しい駅前の大学通りをバスで少しいったところに、目指すNHK学園があった。今月は生涯学習を提唱する同学園の通信講座をレポートする。

⬆NHK学園の東京本校。スクーリング(面接指導)を受ける施設もあるのだ。

⬅忙しい中、快くインタビューに応じてくださった、秋丸さん。

通信制高等学校として27年前に学園が発足

いきなりなんだけど、知らない人も多いと思うので、本題に入る前にNHK学園について簡単に説明しておくね。

そもそものはじまりは、今から27年前。通信制高等学校としてスタートしたときまでさかのぼる。以来、社会に巣立っていった卒業生は3万人を超え、今も全国で毎年7千人ほどの生徒たちが学んでいるとか。通信教育に関するノウハウを、さまざまに蓄積してきた学園なんだ。

そんなNHK学園が、現在行なわれているような通信講座を開講したのが15年前。実社会に出ても勉強を続けていきたいという、生涯学習に対する要望の高まりに応え、はじめられたというわけ。これまでに学んだ人が170万人を超えるというからスゴイね。

今でこそ放送大学などもオープンし、社会人や主婦、そして老人たちが、自由に学べるようになったわけだけど、NHK学園は正にその草分け的な存在。開講当初から提唱される、〝生涯を通じて自主的な学習を続けたい方々を応援する〞という理念は、今もしっかりと根付いているんだ。

MSXを使ったパソコン講座も好評

NHK学園が対象とし、また実際に受講している人たちの年代層は千差万別。小学生くらいの子供がいるかと思えば、80歳を過ぎた高齢者までいる。そのため、用意された講座の種類もいろいろとあって、書道や写経、短歌といったものから、ヘルシークッキング、コミック、ジュニア作文といったものまで。また、英語やフランス語、中国語といった、語学に関する講座も充実している。

そんな中に、パソコン講座が誕生したのが2年前。なんとMSXを使った本格的なものだ。コースは入門、ワープロ、音楽、パソコン通信の4つ。さすがに、パソコン通信の講座を受講する人はまだ少ないというけど、入門やワープロのコースは大人気だとか。年齢層も30歳代を中心に、10歳代から60歳代まで幅広く、中には10歳以下の子供や70歳以上のご老人もいるというから驚きだね。

MSXのパソコン講座は全部で4コース

⬅⬇パソコン講座の案内書。講座の内容も盛りだくさんで、どれもなかなか楽しそうだね。

本文中でも簡単に触れたけど、NHK学園のパソコン講座は全部で4コース。まず、基本的なキーボードの操作などを習うのが入門コースで、ゲーム感覚のドリルを繰り返しながらマスターできると、もっとも人気がある。

ワープロコースでは、MSX-Writeを教材として学習が進められる。小説やシナリオを書いたり、年賀状の作成などにMSXを利用したい人におすすめだ。

キーボードが弾けなくても、パソコンの五線譜上に音符を打ち込むことで、自慢のサウンドを演奏できるのが音楽コース。FMシンセサイザーユニットを使用しているので、迫力も満点。

そして最後が、今話題を集めているパソコン通信のコース。実際にMSXネットへアクセスして、パソコン通信の楽しさを満喫できるというわけ。

なお、これらの講座に関するお問い合わせは下記の連絡先まで直接どうぞ。

〒186-01 東京都国立市富士見台2-36
NHK学園・パソコン講座係
☎0425-72-3151(代表)

MSXを選んだのは手軽に購入できるから

それでは、実際にパソコン講座を受講している人たちの反応はどうなのか。また、そもそもMSXを選んだ理由は何なのか。この記事を読んで、〝よし、ボクも受講してみようかな〟なんて思ってるキミが気になることを、パソコン講座を担当される秋丸さんに、いろいろとうかがってきたよ。

「MSXパソコンを選んだのは、なんといっても価格が安価で、手軽に購入できるから。それにほかのパソコンと違って家庭用テレビに接続できるので、専用モニタを用意する必要もありませんよね」

これは講座によって違ってくるのだけど、パソコン講座が目的としているのは〝入門〟という概念。はじめてパソコンに挑戦しようという人に、いきなり何十万円もするパソコンを買わせるわけにはいかないというわけだ。それに基本的な操作は、高価な16ビットパソコンもMSXも同じ。まずはMSXを十分に使って、どうしても物足りなくなったら上位機種にステップアップしていけばいい、というのがNHK学園の考えなのだ。

「講座を終えた方から〝よかった〟という感動の手紙が送られてきます。終了率も70パーセント前後と、みなさんよく学習されています」

NHK学園の通信講座は、年に4回受付があって、半年でコースが終了するシステム。パソコン講座の場合、最後までちゃんとやり遂げる人の率が高く、しかもひとつのコースを終了すると、続けて別のコースを受講することが多いという。それだけ受講者にとって、魅力ある講座なんだね。

当初の予想に反して高齢者パワーが爆発

そもそもパソコン講座がターゲットとしていた、受講者層に関してうかがってみると、

「小学生、40歳前後の子育てが一段落した主婦、それに会社のOA化に乗り遅れないように、ひそかにパソコンの勉強をしようとしている40～50歳代のサラリーマン。でも、実際に募集してみたら、60歳以上の高齢者の方も多くてビックリしました」

とか。現在のところ最年少は8歳の坊やで、なんと最年長は87歳のおじいちゃん。教材を見ながら、一所懸命MSXに取り組んでいるんだそうだ。機会があれば、ぜひこんな受講者たちのインタビューもしてみたいな。今、この記事を読んでる全国のNHK学園の受講者のみなさん、Mマガ宛てにどんどんお便りをくださいね。

受講者の質問などの対応に忙しい秋丸さんの楽しみは、各コースのレポートとともに送られてくるメッセージ欄に目をとおすこと。

「〝やっとうまくできるようになりました。ありがとう〟なんて感想を読むと、本当にウレシクなってしまいますね」

どうやら、受講者の講座に対する評判は上々のようだね。

機関誌『パソコン』も充実!

パソコン講座を受講した人に対し、隔月刊で届けられるのが下の写真の機関誌。各コースの勉強がスムーズに進むように、パソコンに関する役に立つ情報などがギッシリと詰まっている。

また、レポートとともに寄せられた受講者の声や、訪問インタビューも載せられ、ほかの人たちがどんな感じで勉強しているかが、垣間見れるのも面白い。

「ひとつの講座が終了しても、〝機関誌だけは送ってくれ〟なんて人も多いんですよ」

なんて話も聞かれるほど、人気のある機関誌なのだ。

⬅表紙のデザインもなかなかコッた機関誌。パソコン講座の受講者しか読めないのが、なんとも残念。

今後は横のつながりを作っていきたいですね

最後に、パソコン講座のこれからの課題をうかがうと、

「受講者どうしが直接会って、自由に話せる環境を作りたい」

という答えが返ってきた。具体的には、全国のNHKの施設を利用して、講演会を開いたり懇談会を開催したり。

「そうすれば、みんなのパソコンのレベルも、もっともっと高くなると思うんですよ」

これから1年後、2年後のパソコン講座がどう進化していくか。またレポートできる日がくることを、今から楽しみにしていたい。

⬅熱心にパソコン講座の仕組みを教えてくれる秋丸さん。家庭ではやさしいパパだとか。

NHK学園のボードは大盛況

MSXネットの中には、NHK学園の受講者しか入ることのできないボードがある。今回は特別にその一部を誌面で紹介しよう。

右の写真が、NHKラウンジのインデックス画面。たくさんのノートが開かれ、賑わっているのがわかるね。下のアーティクルは、その一部をプリントアウトしたもの。

```
LOUNGE (nhk.lounge)
203  msx04477     0 ψ
204  msx04585     2 ダレカ、モッテイマセンカ?
207  msx04573    14 こころは　みかん色
208  msx04575     1 3/
209  msx04575     0 アメ
210  msx04575     0 ヘイセイ
212  msx04012     0 一月生の皆様
** End **
?
  接続時間 00:04:10  バッファ残量 19.2Kバイト
```

⬆インデックス画面を表示したところ。操作はちょっと難しいけど、みんながんばってる。

Note 146 LOUNGE (nhk.lounge)
Title: 機関誌パソコンNO8によせて
msx04487　1Res　1:21　7/21/88
機関紙「パソコン」NO8によせて

今日「パソコン」NO8が届きました。毎号楽しみにしています。

今回は特にTEST　ROOMを興味深く読みました。カタログを取り寄せたいと思っています。斡旋価格も魅力的ですね。

初めてアップロードしました。うまくいていますように。
なかなか難しくてこまっています。
NHK学園の先生にかんしゃしています。こうして皆さんとお話ができて感激です。
パソコン友の会のことこの場ではなせたらいいですね。それでは、皆さんの意見をまっています。

⬅こんなふうに、自由にボードに書き込めるようになれば、いっぱしのネットワーカーだ。

おかげさまで靴の底も減りました

ウハウハ😊ソフトハウス日記

第 4 回

さて、ウハウハ😊ソフトハウス日記も今回で4回目。どこのソフトハウスさんもウハウハするようなソフトを企画中ということで、こちらまでウハウハしてきた。しかしお財布の中を見てみると、あまりウハウハもしていられないようだ。困った。それだけは自分で解決してください。とにかく今月もウハウハした情報をお伝えするぞー。それでは、スタート！

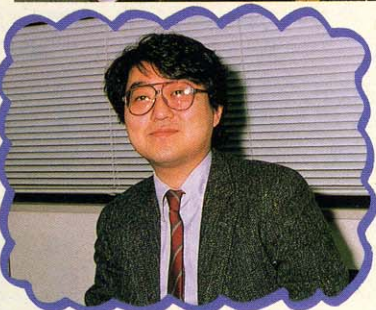
ブレイングレイ

新しい観点からのゲーム作りを！

今やノリにノリまくって躍進し続けているブレイングレイ。最近ではテレビなんかにまで出演してしまった社長の飯島さんに、興味深いお話をたくさんうかがってきたのだ。わーい。

やはり始めは新作の話題から。MSX版の完成を待ってから他機種との同時発売を予定している『ラスト・ハルマゲドン番外編妖怪変紀行』。そろそろ完成日も間近に迫っているという話だ。これは全編ギャグの嵐が吹き荒れるゲームで、そのギャグもかわいげのあるものから従来のRPGを皮肉ったものまでと多種多様。「生粋のRPGファンの方からはどういう反応がかえってくるでしょうかねー。賛否両論あることは予想できます。でもこれはあくまで冗談ですからねー。冗談のわからない人にプレイされるとちょっとねー」とは飯島さんのお言葉。なるほどー。

それではそれ以降はどうなっているのだろう。「まぁ、『妖怪変紀行』はおいとくとして、本格的に『ラスト・ハルマゲドン』をしのぐ作品を作りたいですね。次回はちょっとちぐはぐした世界を舞台にしたものを考えているんですよ。たとえば西洋のお城の中に十二単(ひとえ)の人がいるような、そんな和洋折衷なものをね」。なにやら次から次へと数多くのアイデアがでてくるらしい。さすがっ。

⬅昔はMマガ編集部のご近所だったのですが、去年引っ越されたのです。

⬅いろんなコトに挑戦していきたいという飯島さん。楽しみにしてます。

⬅みなさんフツーのふりしてますけど、じつは元パンクとかヘビメタが潜んでいるそうな。

さて、ここでおもしろい話をもうひとつ。より深いストーリー性を持たせたRPGとして人気を博した『ラスト・ハルマゲドン』と、その前作の『抜忍伝説』のオリジナルストーリーは同じものなのだそうだ。そのストーリーというのが文庫本にすると20～30冊にもなるような長編で、そのなかの一部分をむりやりゲーム用に書き換えたのだそうだ。「だからね、『ラスト・ハルマゲドン』のストーリーはまだまだあんなものではないんです。このことは書いてくださいね」。はいはい、書きましたよ。その2つの作品の関連性を明らかにした作品も予定のひとつだそうだ。しかし、どんな形で発売されるかは未定。期待大で待ってます！

ヘルツ
すぐれた技術力で勝負だー!

東京は新宿区北新宿。ここには、昨年『サイコワールド』を出した新鋭ソフトハウス、ヘルツがある。サイコワールドといえば、あっと驚くスムーズスクロールとすぐれたゲームバランスがセールスポイントの秀作ゲームだ。知らない人は今号のレビューを読んでね。

われわれを迎えてくれたのはシステムリーダーの吉田さんだ。「たいへんでしたよ、サイコワールドは。なにせ初めて出したゲームソフトでしょ。かなり苦労しましたよ。とくにグラフィックは何度描き直したことか。でも、そのかいがあって、いいものができあがりました。ゲームバランスにも気をつかいましたので、アクションゲームが苦手な人にも楽しくプレイできる仕上がりになっています。ぜひ遊んでみてください」

↑スイスイと『サイコワールド』をプレイしてくれたスタッフ。

さて、気になる新作情報です。まずは6月ごろに2つのゲームが出そうだ。ひとつはファンタジー風アドベンチャー。「アドベンチャーはやっぱりファンタジーだ!」と語る吉田さんだが、いったいどんなものになるのかはまだ未定のようだ。もうひとつはシューティング。それもサイコワールド同様、MSX2で(!)スムーズスクロールを採用したゲームになる予定。このほかにも1、2本リリースしそうだ。うーん、今年はヘルツ旋風が吹き荒れそうな気配がするぞ!

↑はいチーズ! これがヘルツのオールスタッフです。期待してますからね!

↑とても気さくなシステムリーダーの吉田さん。いつもお世話になってます。

HAL研究所
実用ツールひとすじ、はやン年?

MSX2用統合化ソフトとして、『HALNOTE』をこの世に送り出したHAL研究所(通称ハルケン)。ここ1、2年は実用ツールばかり作っていたので、〝おカタイ会社〟なんてイメージを持っている人も多いかもしれないね。

しかし、驚くことなかれ。その昔はゲームソフトもビシバシ発売していた会社なのだ。なんと、今もピンボールの名作として評価の高い『ローラーボール』もハルケンの製品。そこで、ファンとしては気になる今後のゲームの開発予定から、広報担当の森笠さんにうかがってみたぞ。

「実は3月下旬に、ゲームソフトを3本ほど発売するんですよ」

と教えてくれたのが、パチンコゲームの『パチプロ伝説』、横スクロール型アクションの『田代まさしのプリンセスがいっぱい』、そして4つのテーブルゲームが楽しめる『ビバラスベガス』。ひさびさのゲームだから、期待したいね。

そして、MSXを代表するビジネスソフト『HALNOTE』シリーズの、今後の発売予定をうかがうと、「4月にグラフィックエディターを出します。『LAB Letter』も季刊化を目指して準備中です」

LAB Letterは、HALNOTEのユーザー登録を済ませた人にだけ、1月に限定販売したディスクマガジン(詳しくは今月のニューソフトのコーナーを見てね)。ゲームからHALNOTEのシステム解析まで、盛りだくさんの内容だ。これからもHALNOTEは、ますます発展していきそうな雰囲気だぞ!

↑LAB Letterのデモ中。やっぱりHALNOTEはマウスに限る。本のページをめくっていく感覚で操作できるのだ。

↑HALNOTE開発担当の金田さん。彼が統合化ソフトの基礎を作り上げたのだ。

↑広報担当の森笠さん。「またゲームを出しますからヨロシク」とのことです。

MSXマガジン

クリエイティブなソフトをめざす

さて、たくさんのソフトハウスを紹介してきたわけですが、肝心なところがまだでしたね。そう、MSXマガジンだって、がんばっているのだ。

プログラマー尻たたき係と称する、ガスコン金矢に取材してみた。今後のスケジュールを教えてくださーい。

「今、新作を考えているところなんですが、予定としてはRPGのコンストラクションになりそうです。これは、RPGのあらゆる部分をコンストラクションできるという、すごいものです。現在、企画が進行中で、発売日などはまだ未定です」

うっ、ガスコン金矢の意気込みからして、本当にすごいものになりそう。ほかに、今後の予定は？

「今までにも、コンストラクションツールはいくつか作ってきましたが、コンストラクションのおもしろさは、自分でソフトを作りあげるというところにあるんですよね。だから、これからもこのようなクリエイティブなソフトを作っていきたい。あと、『網元さん』も出たことだし、通信関係のほうでもいろいろとがんばってみようかと考えています」

⬅キタナクて、すみません。おなじみのMマガ編集部、みんなまじめに仕事をしています。

そうですね、網元さんを使ったネットワークも増えているようですし、今後も通信には注目が集まると思います。ところで、ソフトを作る過程での苦労は？

「やっぱり、バグが出てしまったときがいちばん大変ですね」

それでは、最後にひとこと。

「ただ今、プログラマー、グラフィック、音楽関係の優秀な人材を募集しています。Mマガ編集部あてに、履歴書を送ってください」

⬆おでこがとってもセクシーなガスコン金矢であります。ね？

⬆このマシンルームで、数々のソフトが開発されていく。おもしろいの作ってくださいね。

ザイン・ソフト

今年はアドベンチャーに力を入れます

東京から新幹線で、約3時間半。行ってきました兵庫県は姫路まで。訪問先は、『トリトーン2』を発売したばかりのザイン・ソフトでございます。正確な所在地は、兵庫県高砂市。姫路駅から車で15分ぐらいのところに、あったあった、まだ新しいしょう洒な建物。すてき！

それではさっそく、宮本社長にお話をうかがってみます。まずは新作の予定から。

「決定しているのは、3月発売予定の『雪の国クルージュ』。これは、横スクロールのRPGで、2＋では自然画が見られます」

わーい、RPGかあ。それは楽しみだなあ。

「RPGといっても、主人公を成長させていくタイプのゲームではないんですよ」

⬆トリトーン2が発売間近の日におうかがいしました。完成前の緊迫したムードが漂う、開発ルームの様子。

ふーん、どんなゲームになるのかな。期待しちゃおうっと。で、ほかのご予定は？

「今年はアドベンチャーに力を入れようと思っています。今考えているのはSFもので、2＋専用のゲーム。5月頃発売の予定です」

それでは、話を変えまして、Mマガの読者にぜひ言いたい！　なんてのは、ありますか？

「あります！　商品についているハガキをぜひ返送してほしい。これから作っていくゲームには、ユーザーの意見がいちばん参考になりますから。送ってくれた人には、メンバーズカードを作り、得点が集まると追加シナリオなどの特典がつきます。はがきはタダですし」

ほー、それはお得！　みなさんぜひ送りましょう。最後に、今とても人手不足なので、従業員募集中!!　とのことです。よろしくね。

⬅それでは、社長さんにインタビューします。社長さ……あ、あれれ？

⬆失礼しました。こちらが本物の宮本社長です。とってもダンディーな方なのだ。

ポニーキャニオン

これからもガンガン出します!

めだまのマークのフジサンケイグループの一員で、レコードやビデオ、ゲームソフトなど幅広いジャンルのエンターテイメントを手がけているポニーキャニオン。『ウルティマ』シリーズや『ケンペレンチェス』のようなテーブルゲーム物など、MSXのソフトも意欲的に出しているのは、みんなよーく知っているよね。そこで今後のスケジュールを聞くために、靖国神社近くの九段にあるポニカ事業部におじゃましたのだ。

さっそくなんですが、『ウルティマⅠ』はいつごろ出るんでしょう、と開発担当の賀川さんに聞いてみた。

「ええ、最初の予定より少し遅れてしまって……。でも、2月の終わりか3月のアタマには発売になります。このゲームはパソコンゲームのRPGの原点ともいえるものです。RPGファンの人には、ぜひプレイしていただきたいですね」

今度は、隣にいた広報担当の飯原さんにこれからの予定を聞いたのだ。

「3月21日に『熱血柔道』と『マラヤの秘宝』をROMで出します。あと、発売日は未定なんですけど、『ファンタジーゾーンⅡ』を3月中に、と思っています」

ウーン、やはり意欲的。今年中には『ウルティマⅡ』にも取り組みたいとのこと。期待大だね。ガンバレー。

⬆いつもお世話になっている飯原さん。これからも読者プレゼントをヨロシク!?

⬆テストプレイ用のマシンルームでの取材。これからも意欲的にいろんなゲームを出していくそうだ。

⬆『ウルティマⅠ』のテストプレイをしている賀川さん。取材した日に最終バージョンができたそうだ。

アスキー

身内の話になりますが

少々、手前ミソという感じはするんだけど、アスキーに取材に行ったのだ。取材といっても同じ南青山にあるから、編集部からの所要時間約5分。これまでのソフトハウス日記の中でも、おそらく一番近いんだろうな。まあ、当たり前か。

で、お話をうかがったのは佐藤さん。ものすごく忙しいということで、短い時間の取材になった。実際、取材した次の日には、アメリカへ出張に行ったとのこと。たいへんだなあ。

「ぜひみなさんにお知らせしておきたいんですが、『ウィザードリィ』のROM版を2月3日に発売しました。オマケとして、どこにも売っていないドラゴンパピーのメタルフィギュアが付いています」と佐藤さん。のっけからグッドなお話だった。

これは限定販売ということなので、売り切れで手に入らないかもしれないらしい。欲しい人は急いでショップに行ってね。

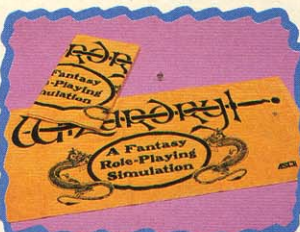
ところで、『バランス・オブ・パワー』の調子はいかがですか?

「ええ、好調です。シミュレーションブームというか、このテのものが受け入れられる土壌があったんですね。もともとウチは、このジャンルは得意ですから」

じゃあ、今後の予定はどうでしょう? 教えてください。

「まだ、決まっていないんですが、『ベストプレープロ野球』を出せたらな、と思っています。ただ、まったく白紙の状態なので、詳しい話ができないんですよ」

オッ、初耳。ワクワクするねえ。ひとつそこのところ、よろしくお願いしますよ。期待してます。

⬆部長の佐藤さん。とっても忙しい人で、席に落ち着くヒマもないくらい。

⬆『ウィザードリィ』のロゴ入りタオル。ファンなら絶対欲しいよね、ネ。

⬆仕事の合間に集まってもらった。みんな元気イッパイだ。

すごいぞ! 速いぞ! ボクラの味方

MSXべーしっ君ぷらす

MSX2+対応だっ!

あのMSXべーしっ君がグーンとパワーアップして帰ってきたぞ。MSX2+の漢字モードやSCREENモード、スクロール機能に対応。マシン語なんてしらなくたって、MSX2+の高速なゲームがべーしっ君で作れてしまうのだぁ!!

▶べーしっ君はコンパイラ!?

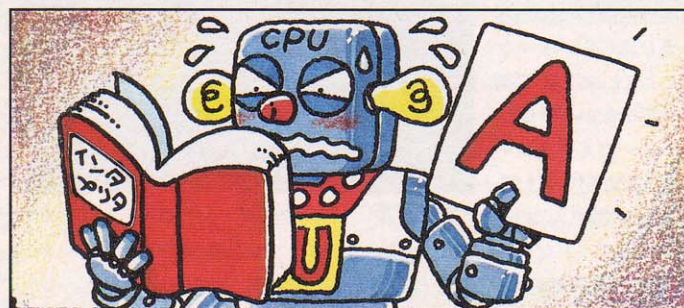
BASICでゲームを作ったのはいいけど、そのあまりの遅さに思わず、「ごさーん!」と叫んでしまったナイスガイもいるだろう。「マシン語なら、もっと速いゲームをつくれるのになぁ」と思ったら、しおしおのぱぁーだよ。ボクらには、べーしっ君という心強い味方がいるじゃないか。

MSXべーしっ君を使えばBASICで作ったプログラムをなんと、15倍〜20倍の高速で動かすことができるのだ。そのMSXべーしっ君がうれしいことにMSX2+対応になって帰って来た。その名も『MSXべーしっ君ぷらす』だ。

帰って来たといっても、初代べーしっ君はいまだにTOP30にちょくちょく顔を出すほどのモテモテぶり。べつにどこかに行っていたわけじゃないけどね。2代目をついだべーしっ君ぷらすはMSX2+になって拡張されたSCREENモードやスクロール機能、漢字モードに対応してほしいというキミたちの声に応えて登場したわけだ。もちろん、MSXやMSX2では、拡張されたMSX2+の命令は使うことができないけど、それ以外は、いままでどおり、使うことができる。

ところで、なぜ、べーしっ君はBASICで書いたプログラムを高速で動かすことができるんだろう。うん、なかなかいい質問だ(自分で感心するなっつーの)。えーとね、コンピュータのCPU(頭脳)は基本的にマシン語しか理解できないんだよね。たしかにBASICで書いたプログラムをRUNさせれば、ちゃんと実行してくれるけど、それは、CPUがBASICインタプリタという辞書を見ながら、そのつどマシン語に直して実行しているからなんだ。だから、直接マシン語で書いたプログラムより、どーしても実行スピードが遅くなっちゃうのはしかたがない。

BASICインタプリタに対して、もうひとつの方法は、BASICで書かれたプログラムをあらかじめマシン語にすべて翻訳してしまう方法が考えられる。CPUにとってみれば、理解できるマシン語に翻訳してから受け取るので、すごくラクちんなわけね。とうぜん実行スピードも速くなる。このよーに、あらかじめ、マシン語に直してしまう方法をコンパイラと言う。

べーしっ君は、インタプリタの長所とコンパイラの長所を合わせ持っていると思っていい。ただし、BASICの命令がすべて使えるかというと、そーではない。次号では、そのへんをもう少しくわしく説明したいと思う。期待しててね。

●インタプリタの場合

BASICで書かれたプログラムをそのつどマシン語に翻訳して実行する。そのため、実行スピードは遅くなる。しかし、プログラムの修正がかんたん。また、もし、プログラムに間違いがあっても、マシン語のプログラムのように暴走して止まらなくなることがない長所を持っている。

●コンパイラの場合

マシン語のプログラムに変換するので実行スピードがはやい。欠点は、プログラムをちょっと変更しただけでも、もういちど、はじめからマシン語に直してやらなくてはならないこと。また、プログラムにミスがあった場合、BASICのように止まってくれずに暴走してしまうことがある。

サンプルプログラム　MSX2+専用

迷路作成&解答ソフト

リストは210ページに掲載

さて、それではじっさいにサンプルゲームを例に取り、MSXべーしっ君ぷらすの実力を見てみよう。201ページに掲載したリストを打ち込んで、ふつうにRUNリターンとすればいい。はじめに、迷路の作りかたを聞いてくる。1が高速型、2が壁伸ばし型だ。番号で答えよう。1を選ぶと、上からダーッと迷路が出来上がる。これだけでもけっこう驚いてしまう。BASICで迷路を書いていたら、こーはいかない。2は、壁伸ばし型で触手を伸ばすように壁を書き、行き止まりになると、次の壁を書くという具合だ。

迷路が完成すると、今度は迷路をMSXが解くか、自分で解くかを選択する。MSXに解かせる場合は、2Dモードと3Dモードを選べる。

2Dモードの場合は、迷路を上から見た図で、その中をパッパッというカンジで赤い線が伸びていく。このスピードを見れば、いかにべーしっ君が速いかを実感してもらえるだろう。

3Dモードは、2Dで作成した迷路を3Dに変換して解いていく。自分で解くとかなりむずかしいぞ。

迷路の解き方は、基本的に右手法とか左手法とか呼ばれるものだ。つまり、どちらかの壁に手を触れながら進んで行けば、必ず出口に達するというもの。このプログラムでは、枝分かれの場所まで来ると、ランダムに進む方向を決める。行き止まりになった道は目印に黒い線を書いておくので、再び行き止まりの道に入り込んで迷うことはないというわけだ。

リストを見てもらえばわかるけど、ほんの一部の命令を除いて、ほとんど通常のBASICと同じだ。違うのは、べーしっ君を起動する、_TURBO ONという命令と画面クリアーの_CLSがCLSになっていることくらい。

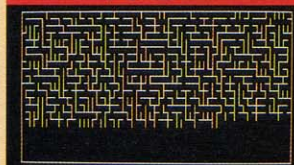
つまり、100行の_TURBO ONをREM文にしておき、BASICで動作を確認してから、_CLSをCLSに直し、100行のREMを取ればいいということになる。

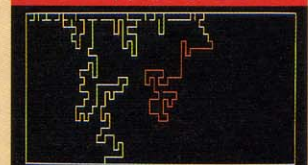
迷路を作る

迷路を作ります。
どうやって作りますか？
1:高速型
2:壁のばし型
1または2を入力してね。？1

⬆プログラム中に漢字を直接入力できるのが漢字BASICの便利なところだね。

迷路を作る上で基本的なことは外枠から伸びてきた壁は再び、外枠、および外枠とつながる壁と接してはいけないこと。これを守らないと、袋小路の迷路が出来上がってしまう。また、現在、伸ばしている壁が自分自身の壁と重なってもいけない。

高速型

⬆それこそ、あっという間に迷路ができあがってしまう。この差は大きいぞ。

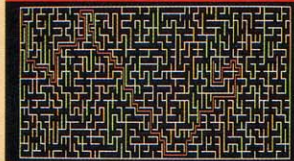
壁伸ばし型

⬆こちらは、壁のひとつひとつを順々に行き止まるまで伸ばしていく方式。

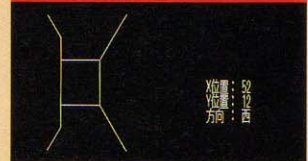
迷路を解く

どうやって解きますか？
1:MSXが解く（2D）
2:　〃　（3D）
3:自分で解く　（3D）
4:製作メニューに戻る
5:解かない

⬆自分で解くときは、3D表示となるが、スペースキーで2D画面を見れる。

いわゆる左手法の変形だけど、左手法が必ず左に回るのに対して、このプログラムではランダムに探索する。行き止まりの道には、カラーコード1（黒）で目印をつけておき、二度とその道には、入らないようにして、次の道を探索する。

2Dモード

⬆まるで触手かなにかのように次々とものすごいスピードで迷路を探索する。

3Dモード

⬆ウィザードリィふうの3D迷路。画面に右に自分の進んでいる方向が出る。

MSX2へ移植のポイント

このプログラムはMSX2+専用だけど、プログラムをちょっと改造すれば、MSX2でも動くようになるぞ。

問題となる部分は、2430行から2570行の横スクロールの画面切り替えのところ。この部分はSET PAGE命令の画面切り替えにすればいい。

また、CALL KANJI命令や、PRINT文の中で漢字を使っているところも変更しよう。ただし、ソニーの『日本語カートリッジ』や、アスキーの『日本語MSX-DOS2』があれば、そのままで動作する。

それから、MSXべーしっ君ぷらすを持っていないMSX2+ユーザーは、100行の_TURBOONをREM文にし、プログラム中のCLSをすべて_CLSに変更すれば動く。すごく遅いけどね。

お便利ツール 第1弾

MSX2で自然画データを表示しちゃおう!

SCREEN12⇨8 画面コンバータ

MSX2+を買った友だちが、いろいろと自然画のデータを集めているらしい。でも、ボクのマシンはMSX2。悲しいかな、自然画の表示はできないんだ……なんてキミは、この記事に注目！

⬆MSX2＋ならではの、美しい自然画を画面に表示。もちろんSCREEN12モード。なんと19,268色を同時に表示できるのだ。

⬅上と同じ自然画のデータを、SCREEN12→8画面コンバータを使って、MSX2で表示してみた。どう、なかなかのものでしょ？

敗けるなMSX2ユーザーたち

MSX2がMSX2＋になって、拡張された機能のひとつに自然画表示がある。写真に匹敵する画面の美しさは、MSXマガジンでも何度も紹介されているから、みんなよく知っているんじゃないかな。

その自然画のデータを入手する機会は、MSXのフェアなどいろいろある。だけどMSX2＋が買えずにMSX2で頑張ってる人は、そんなファイルをもらっても仕方がない。〝自然画なんか見られなくてもいいやい！〟と意地を張って生きるしかなかったというわけ。

しかし、このまま黙っていていいのか！　立ち上がれMSX2ユーザーよ!!　というわけで、お便利ツールのトップを飾るのは〝画面コンバータ〟。MSX2のSCREEN8モードで、自然画のデータを強引に見てしまおうというものだ。

最初に断っておくけど、これはMSX2＋のユーザーには無用の長物。MSX2のユーザーだけで、こっそり楽しもうね！

画面コンバートの理屈だよ

MSX2＋の自然画モードはYJK方式と呼ばれるもの。Yは明度、Jは赤の強さ、Kは緑の強さをそれぞれ表わしていて、JとKは横4ドットごとに同じデータで画面を構成する。人間の目は色より、明かるさを感知する能力が高いそうで、明かるさをより正確に表わすために、こーいう方式が採用されたんだって。横4ドットごとに同系色がこないといけないので、普通の絵を描く場合にはあまり向かないけど、自然画などにはすごく威力を発揮する。なんと19,268色を表示してしまうのだ。

このYJK方式はYがドットごとに0～31、JとKは4ドットごとにそれぞれ－32～31の値で示されている。そこで、まずこれらの値をRGBそれぞれについて、0～31に変換する。これをMSX2で表示するためには、SCREEN8モードが適しているので、RとGをそれぞれ0～7、Bの値を0～3になるよう割り算してやる。こうして出来上がった画面データを表示すれば、MSX2＋より精度は落ちるものの、MSX2で自然画を見ることが可能になるわけだ。

ちなみに、MSX2＋の自然画モードはSCREEN10～12まであるけど、今回のプログラムで見ることができるのは、SCREEN12のデータだけだからね。

RGB↔YJKの変換式はこれだ！

$$R=Y+J、G=Y+K、B=\frac{5}{4}Y-\frac{1}{2}J-\frac{1}{4}K$$

限定20名様に

Beppin ディスク・プレゼント

このページに掲載した自然画のデータは、英知出版の〝Beppinディスク〟に入ったもの。これは、一部パソコンショップのデモ用として出回っているだけで、非売品。英知出版に問い合わせても手に入らない。

そんな貴重品のディスクを、限定20名様にプレゼント。欲しい人は官製はがきに、住所、氏名、年令、電話番号を明記して、下記の住所まで送ってね。締切は2月末日。発表は発送にかえさせていただきます。

〒107-24　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
〝Beppinください〟係

⬅自由にコピーしていいディスクなので、友だちにもあげようね。

⬆MSX2＋なら自動的にデモがはじまる。MSX2では画面コンバータを使おうね。

いよいよプログラムの入力だ

と、まあ、以上の理論に基づいて作られたのが、206ページに掲載したプログラムだ。これさえちゃんと打ち込めば、キミのMSX2でも自然画のデータを表示できるようになるのだ。さあ、頑張って入力してみようか！

まずは、〝SCREEN12→8画面コンバータ〟のリストを入力しよう。データ文が多いので、間違えないよう慎重にね。何を隠そう、このデータはすべてマシン語。さっき説明した、YJK方式の画面データをRGB方式に変換するためのものだ。BASICでやってもできないことないけど、気が遠くなるくらい時間がかかるので、マシン語でプログラムしてあるんだ。

無事に最後までリストを打ち終わったら、必ずディスクにセーブしよう。また、このプログラムでは、各データ文ごとにチェックサムを計算して、入力ミスがないかどうか調べている。違っていると実行したときに、〝○○行に間違いがあります〟といった内容のメッセージが画面に表示されるので、参考にしよう。

プログラムに間違いがないと、RUNしたときに〝SC12TO8.OBJ〟というファイルが、ディスク上に自動的に作成される（ライトプロテクトノッチは書き込み可能にしておいてね）。これで、画面コンバータ本体の準備はできたぞ。

さて、次は〝ローダーサンプル〟のリストを入力して、今作成したばかりの〝SC12TO8.OBJ〟のあるディスクにセーブしよう。このプログラムは〝SC12TO8.OBJ〟を簡単に利用するためのサンプルなので、自分で使いやすいように、ドンドン作り直していいんだよ。

そしていよいよ自然画のデータを用意する。手に入らないよ～！って人も、入手方法はいろいろあるから考えてみようね。この自然画のデータも、ローダーサンプルとSC12TO8.OBJの入っているディスクに入れてしまおう。

そこでさっきのローダーサンプルをRUNすると、MSX2はこっそりSC12TO8.OBJをロードする。次に、ディレクトリが画面に表示され〝FILE NAME:〟と聞いてくるので、自然画のファイルネームを拡張子もちゃんとつけて打ち込んでリターン！　まずSCREEN8に自然画のデータをロードし（色が変だけど気にしないでね）。読み終わったらいよいよコンバート開始。画面の上からじわじわと絵が描き変わっていき……。ね、キレイになったでしょ！

どんどん応用しちゃおうね

応用……というか、画面コンバータ単独での使い方を、簡単に説明していくね。

SC12TO8.OBJは、&HD000番地からはじまる、全部で500バイトほどのプログラム。ロードする前に必ず

```
CLEAR 100,&HCFFF
```

を実行してから、

```
BLOAD "SC12TO8.OBJ"
```

でロードする。あとは、

```
DEFUSR=&HD000
```

を実行して、SCREEN8にしたあと自然画のデータを読み込み、

```
A=USR(0)
```

でプログラムを実行すればいい。ちなみに、SCREEN8以外では画面がグチャグチャになるから、十分注意してね。

さて、ビデオRAMが128キロバイトのMSX2では、SCREEN8の画面を同時に2ページ持つことができる。〝A=USR(0)〟では、ページ0を使ったけど、ページ1にデータを置いてコンバートしたい場合は、〝A=USR(1)〟にすればいい。コンバートの途中を表示したくない場合などに利用しよう。

このページで紹介した画面コンバータを使って、実際に自然画のデータをMSX2で変換してみたのが、右の連続写真。はじめはSCREEN12のデータをそのまま読み込むので、画面はご覧のようにグチャグチャになっている。それが画面の上の方から、1ラインずつ順番にコンバートされて、SCREEN8の画像になるというわけだ。

画面を見るたびにいちいちコンバートするのは、時間がかかってイヤだよう！　なんて人は、ひとつの画面が表示されるごとにSCREEN8の画像データとして、セーブしていけばいいかもしれないね。

⬆MSX2で強引にSCREEN12の画像データを読み込んだとこ。色が変だ。

⬆画面の上の方から、画像がコンバートされてきているのがわかるかな？

それではコンバート開始！

⬆コンバートが完了したところ。どう、なかなかキレイでしょ？

➡こちらはSCREEN12の元の画面。コンバートしたものと、よ～く見比べて見てね。

裏画面を使えばこんなワザも

本文の最後にもチョコッと書いたけど、ビデオRAMが128キロバイトあるMSX2では、裏画面（ページ1）を利用してコンバートすることができる。1度に画面をパッと出したい場合や、表示の仕方にコッてみたいときなど、ぜひとも使ってみよう。

〝A=USR(1)〟でコンバータのプログラムを実行して、変換が完了したところで、ページ0へ画面を転送してやればいいわけだ。

下に掲載した写真は、画面の左右から縦1ラインごとに表示してみたところ。BASICで比較的簡単にプログラムできるから、マニュアルを睨みながら、いろいろと試してみてね。

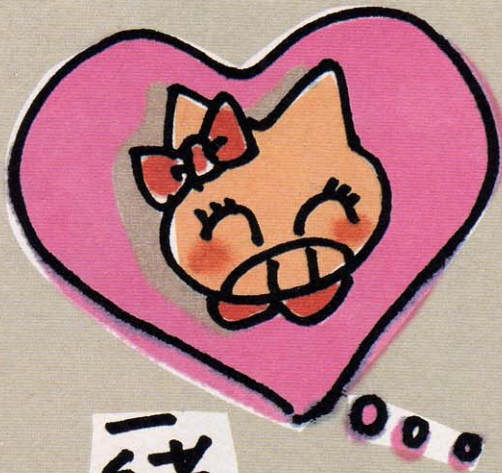
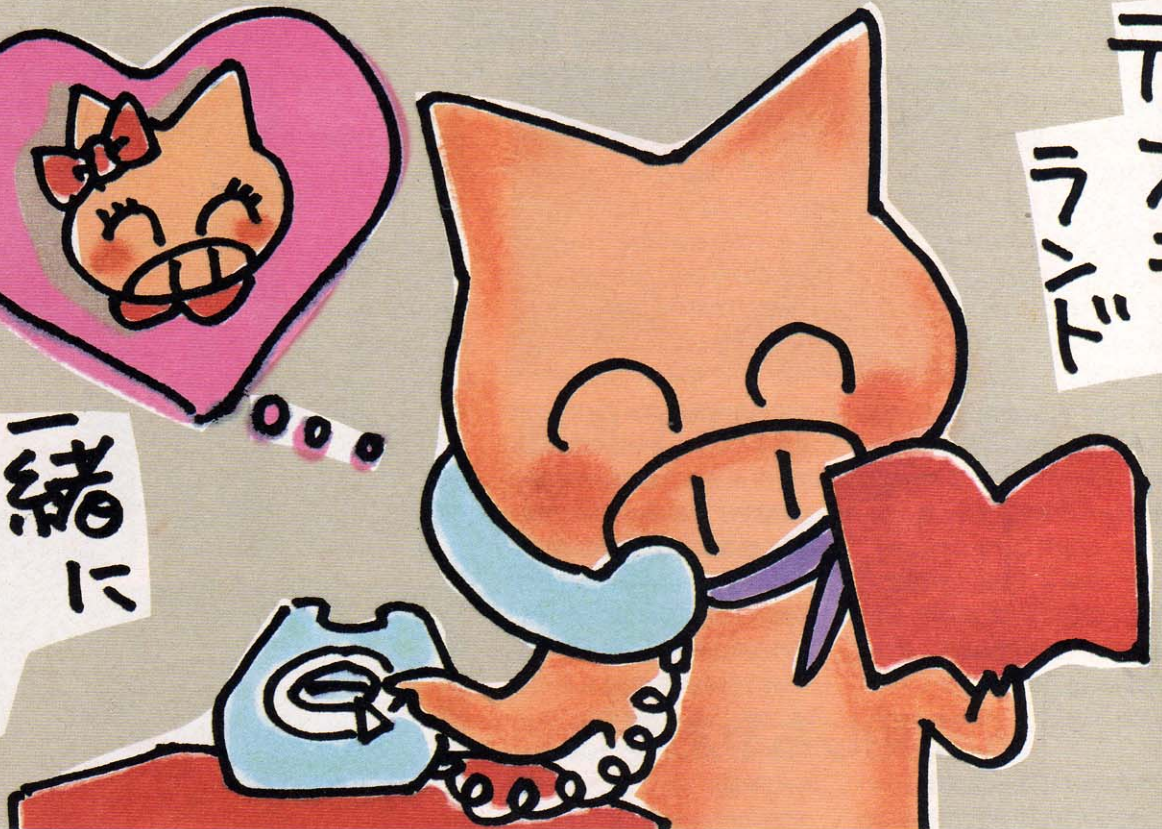
⬆画面の表示の仕方にちょっとコッてみるのも、プロっぽくて面白いぞ。

⬆コンバート途中の、見苦しい画面が表示されないのがいいね。

ウーくんのソフト屋さん#8

TOOL

イラスト&コミック—桜沢エリカ
プログラム————杉谷　成一

ウーくんのアドレス・カード

早いもので、もう3月ですね。3月といえば、卒業のシーズン。今年卒業する人にとって、楽しかったこと、つらかったことも、今となっては素敵な思い出なんじゃないかな。長いようで短かった3年間のなかで、そんな思い出と一緒に歩んできた友達と別れるのはとっても悲しいけど、手紙や電話でいつでも連絡は取り合えるからね。ということで、今月はキミのMSXをアドレス帳にしてしまおうというわけ。もちろん、卒業しない人にもたいへん便利なシロモノです。

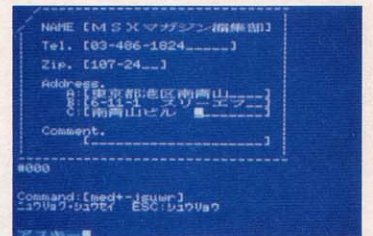
プログラムの使い方

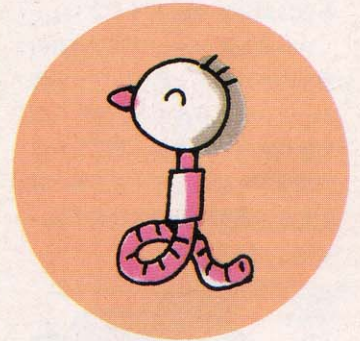
プログラムを入力し終えたら、念のためセーブしてください。

RUNするとコマンド待ちになりますので、コマンドを入力します。用意されているコマンドは、

m＝新しくカードを付け加える
e＝現在画面に表示中のカードを修正する
d＝表示中のカードを削除する
+＝次のカードを表示する
−＝前のカードを表示する
j＝指定した番号のカードを表示する
s＝検索する
u＝カードの並べ替えをする
w＝データのセーブを行なう
r＝データのロードを行なう

です。コマンドは小文字で入力してください。文字の入力中は、リターンキーで次の項目へ、BSキーで文字の削除、ESCキーで入力を終了、コマンド待ちになります。

```
1000 '--- ｼｮｷｾｯﾃｲ ---------------------------------
1010 CLEAR 5000:DEFINT A-Z
1020 RESTORE 2460:READ MK,MG:MK=MK-1:MG=MG-1
1030 DIM DT$(MK,200),CD$(MG),X(MK),Y(MK),M(MK),N$(MK)
1040 FOR I=0 TO MG:READ CD$(I):NEXT I
1050 FOR I=0 TO MK:READ X(I),Y(I),M(I),N$(I):NEXT I
1060 SCREEN 0:KEY OFF:WIDTH 38
1070 MX=0::S$="_":D$="A:"
1080 PT=-1:SP$=STRING$(20,S$):SS$=STRING$(20," ")
1090 '--- ｺﾏﾝﾄﾞﾏﾁ ---------------------------------
1100 CLS:SC=PT
1110 IF MX>0 THEN GOSUB 2320 ELSE GOSUB 2420
1120 LOCATE 0,20:PRINT "Command:[med+-jsuwr]     ";
1130 LOCATE 20,20:CM$=INPUT$(1)
1140 LOCATE 0,21:PRINT "                              ";
1150 LOCATE 0,22:PRINT "                              ";
1160 CM=INSTR("mr+-ejsuwd",CM$)+1:IF MX=0 AND CM>3 THEN CM=1
1170 ON CM GOSUB 1190,1260,2080,1220,1240,1300,1410,1630,182
0,1950,1520
1180 IF PT<>SC THEN 1100 ELSE 1120
1190 '--- ﾐｾｯﾃｲ ----------------------------------
1200 LOCATE 0,21:PRINT "ｺﾏﾝﾄﾞｶﾞ ﾁｶﾞｲﾏｽ!             ";
1210 BEEP:RETURN
1220 '--- ｶｰﾄﾞ + 1 -------------------------------
1230 PT=(PT+1)MOD MX:RETURN
1240 '--- ｶｰﾄﾞ - 1 -------------------------------
1250 PT=(PT-1+MX)MOD MX:RETURN
1260 '--- ｼﾝｶｰﾄﾞ ｻｸｾｲ ---------------------------
1270 PT=MX:MX=MX+1
1280 FOR K=0 TO MK:DT$(K,PT)="":NEXT K
1290 SC=PT:GOSUB 2320
1300 '--- ｶｰﾄﾞﾉ ｼｭｳｾｲ ---------------------------
1310 LOCATE 0,21:PRINT "ﾆｭｳﾘｮｸ･ｼｭｳｾｲ  ESC:ｼｭｳﾘｮｳ";
1320 PK=0
1330 BF$=DT$(PK,PT):BS=LEN(BF$)
1340 LOCATE X(PK)+BS,Y(PK):CM$=INPUT$(1):CM=ASC(CM$)
1350 IF BS=0 OR CM<>8 THEN 1370
1360 PRINT CM$+S$;:BF$=LEFT$(BF$,BS-1):BS=BS-1:GOTO 1340
1370 IF CM=13 THEN DT$(PK,PT)=BF$:PK=(PK+1)MOD(MK+1):GOTO 13
30
1380 IF CM=27 THEN DT$(PK,PT)=BF$:RETURN
1390 IF CM<32 OR BS>=M(PK) THEN BEEP:GOTO 1340
1400 PRINT CM$;:BF$=BF$+CM$:BS=BS+1:GOTO 1340
1410 '--- ﾎｶﾉ ｶｰﾄﾞﾍ ｼﾞｬﾝﾌﾟ ----------------------
1420 LOCATE 0,21:PRINT "ｼﾞｬﾝﾌﾟ ｽﾙ ｶｰﾄﾞ #          ";
1430 LOCATE 16,21:NM=0
1440 CM$=INPUT$(1):CM=ASC(CM$)
1450 IF CM=8 THEN PRINT CM$+" "+CM$;:NM=INT(NM/10):GOTO 1440
1460 IF CM=13 THEN 1490
1470 IF CM<48 OR CM>57 THEN BEEP:GOTO 1440
1480 PRINT CM$;:NM=NM*10+CM-48:GOTO 1440
1490 IF NM>-1 AND NM<MX THEN PT=NM:RETURN
1500 LOCATE 0,21:PRINT "ﾊﾝｲｦ ｺｴﾃｲﾏｽ!                ";
1510 BEEP:RETURN
1520 '--- ｻｸｼﾞｮ -----------------------------------
1530 LOCATE 0,21:PRINT "ｻｸｼﾞｮ      y:ｼﾞｯｺｳ n:ﾁｭｳｼ";
1540 CM$=INPUT$(1)
1550 IF CM$="n" THEN RETURN
1560 IF CM$="y" THEN 1580
1570 BEEP:GOTO 1540
1580 FOR I=PT TO MX-1:FOR K=0 TO MK
1590 DT$(K,I)=DT$(K,I+1)
1600 NEXT K:NEXT I
1610 MX=MX-1:IF PT=MX THEN PT=PT-1
1620 SC=-2:RETURN
```

↑あらら、MSXがデータベースになっちゃった。

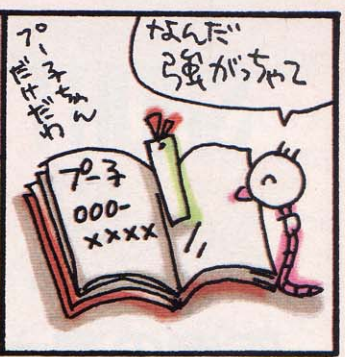
↑検索なんかもできて、なかなか便利なのです。

各行の説明

1000〜1080	初期設定
1090〜1210	コマンド入力判定ルーチン
1220〜1230	次のカードを表示するルーチン
1240〜1250	前のカードを表示するルーチン
1260〜1290	新しいカード作成用ルーチン
1300〜1400	カード修正用ルーチン
1410〜1510	指定番号のカードを表示するルーチン
1520〜1620	カード削除ルーチン
1630〜1810	カード検索ルーチン
1820〜1940	並べ替えルーチン
1950〜2070	セーブルーチン
2080〜2200	ロードルーチン
2210〜2310	文字入力ルーチン
2320〜2450	カード表示ルーチン
2460〜2720	カード用データ群

プログラム解説

　このプログラムは、後半のデータを変えることによって、アドレス帳のほかにもいろいろなデータベースが作れます。誕生日や血液型など、自分だけの項目の数を増やしてみるのもいいかもしれませんね。そのためには、データ文の項目の数のところを増やして、カード本体にその項目のスペースを作って、最後のところにその位置と文字数と項目名を加えましょう。また、セーブやロード時のファイルはＡドライブに設定してあるので、必要に応じて(例えば、データレコーダーだったら1070行のD$を〝CAS:〟に)変えてください。

　MSX2+やMSX-DOS2などをお持ちの方は、データインプットのルーチンを、２バイト文字も入力できるように変更し、漢字モードで使用できないコマンドを書き替えると、漢字対応になります。

```
1630 '--- ｹﾝｻｸ ---------------------------------
1640 LOCATE 0,21:PRINT "ｹﾝｻｸｼﾞｮｳｹﾝ:              ";
1650 PK=0:P=0
1660 LOCATE 12,21:PRINT LEFT$(N$(PK)+SS$,12);
1670 CM$=INPUT$(1)
1680 IF CM$=" " THEN PK=(PK+1)MOD(MK+1):GOTO 1660
1690 IF CM$=CHR$(13) THEN 1710
1700 BEEP:GOTO 1670
1710 GOSUB 2210
1720 IF P<MX THEN 1750
1730 LOCATE 0,21:PRINT "ﾐﾂｶﾘﾏｾﾝ!                 ";
1740 RETURN
1750 IF INSTR(DT$(PK,P),BF$)=0 THEN P=P+1:GOTO 1720
1760 LOCATE 0,21:PRINT "n:ﾂｷﾞｦｻｶﾞｽ  e:ｼｭｳﾘｮｳ    ";
1770 PT=P:SC=P:GOSUB 2320
1780 CM$=INPUT$(1)
1790 IF CM$="e" THEN RETURN
1800 IF CM$="n" THEN P=P+1:GOTO 1720
1810 BEEP:GOTO 1780
1820 '--- ﾅﾗﾍﾞｶｴ -------------------------------
1830 LOCATE 0,21:PRINT "ｿｰﾄﾉｼﾞｮｳｹﾝ:               ";
1840 PK=0
1850 LOCATE 12,21:PRINT LEFT$(N$(PK)+SS$,12);
1860 CM$=INPUT$(1)
1870 IF CM$=" " THEN PK=(PK+1)MOD(MK+1):GOTO 1850
1880 IF CM$=CHR$(13) THEN 1900
1890 BEEP:GOTO 1860
1900 FOR I=0 TO MX-2:FOR J=I+1 TO MX-1
1910 IF DT$(PK,I)<DT$(PK,J) THEN 1930
1920 FOR K=0 TO MK:SWAP DT$(K,I),DT$(K,J):NEXT K
1930 NEXT J:NEXT I
1940 SC=-1:RETURN
1950 '--- ﾌｧｲﾙﾍﾉ ｶｷﾀﾞｼ --------------------------
1960 LOCATE 0,21:PRINT "ｶｷｺﾑ ﾌｧｲﾙﾒｲ              ";
1970 GOSUB 2210
1980 IF BF$<>"" THEN 2010
1990 LOCATE 0,21:PRINT "ｶｷﾀﾞｼｦ ﾁｭｳｼｼﾏｼﾀ!         ";
2000 RETURN
2010 OPEN D$+BF$+".dat" FOR OUTPUT AS #1
2020 PRINT #1,MX
2030 FOR I=0 TO MX-1:FOR J=0 TO MK
2040 PRINT #1,DT$(J,I)
2050 NEXT J:NEXT I
2060 CLOSE #1
2070 RETURN
2080 '--- ﾌｧｲﾙｶﾗﾉ ﾖﾐｺﾐ --------------------------
2090 LOCATE 0,21:PRINT "ﾖﾐｺﾑ ﾌｧｲﾙﾒｲ              ";
2100 GOSUB 2210
2110 IF BF$<>"" THEN 2140
2120 LOCATE 0,21:PRINT "ﾖﾐｺﾐｦ ﾁｭｳｼｼﾏｼﾀ!          ";
2130 RETURN
2140 OPEN D$+BF$+".dat" FOR INPUT AS #1
2150 INPUT #1,MX
2160 FOR I=0 TO MX-1:FOR J=0 TO MK
2170 LINE INPUT #1,DT$(J,I)
2180 NEXT J:NEXT I
2190 CLOSE #1
2200 SC=-2:PT=MX-1:RETURN
2210 '-------- ﾓｼﾞﾚﾂﾉ ﾆｭｳﾘｮｸ ---------------------
2220 LOCATE 0,22:PRINT "'                         '";
2230 BF$="":BS=0
2240 LOCATE 1+BS,22:CM$=INPUT$(1):CM=ASC(CM$)
2250 IF BS=0 OR CM<>8 THEN 2270
2260 PRINT CM$+" ";:BF$=LEFT$(BF$,BS-1):BS=BS-1:GOTO 2240
2270 IF CM=13 THEN 2300
```

```
2280 IF CM<32 OR BS>=22 THEN BEEP:GOTO 2240
2290 PRINT CM$;:BF$=BF$+CM$:BS=BS+1:GOTO 2240
2300 LOCATE 0,22:PRINT "                                        ";
2310 RETURN
2320 '-------- ｶｰﾄﾞﾉ ﾋｮｳｼﾞ ----------------------
2330 FOR I=0 TO MG
2340 LOCATE 0,I:PRINT CD$(I);
2350 NEXT I
2360 LOCATE 0,MG+1:PRINT "#";RIGHT$("00"+MID$(STR$(PT),2),3)
;
2370 FOR I=0 TO MK
2380 LOCATE X(I),Y(I)
2390 PRINT LEFT$(DT$(I,PT)+SP$,M(I));
2400 NEXT I
2410 RETURN
2420 '-------- ｶｰﾄﾞﾉ ﾋｮｳｼﾞ2 ----------------------
2430 LOCATE 10,INT(MG/2)
2440 PRINT "No Card"
2450 RETURN
2460 '-------- ｶｰﾄﾞﾉ ﾃﾞｰﾀｰ ----------------------
2470 '(ｺｳﾓｸﾉｶｽﾞ,ｶｰﾄﾞﾉｷﾞｮｳｽｳ)
2480 DATA 7, 17
2490 '(ｶｰﾄﾞﾎﾝﾀｲ)
2500 DATA "  /-----------------------------
2510 DATA " /                             ¦
2520 DATA "/  NAME [                    ] ¦
2530 DATA "¦                              ¦
2540 DATA "¦  Tel. [                ]     ¦
2550 DATA "¦                              ¦
2560 DATA "¦  Zip. [        ]             ¦
2570 DATA "¦                              ¦
2580 DATA "¦  Address.                    ¦
2590 DATA "¦     A:[                    ] ¦
2600 DATA "¦     B:[                    ] ¦
2610 DATA "¦     C:[                    ] ¦
2620 DATA "¦                              ¦
2630 DATA "¦  Comment.                    ¦
2640 DATA "¦       [                    ] ¦
2650 DATA "¦                              ¦
2660 DATA "--------------------------------
2670 '(ｶｰﾄﾞﾉﾋﾀﾞﾘｳｴｦ0,0ﾄｼﾀﾄｷﾉｺｳﾓｸﾉ
2680 ' ｲﾁ ﾄ ｻｲﾀﾞｲﾓｼﾞｽｳ ﾄ ｺｳﾓｸﾉﾅﾏｴ)
2690 DATA 9, 2,20,"ﾅﾏｴ"         ,9, 4,16,"ﾃﾞﾝﾜﾊﾞﾝｺﾞｳ"
2700 DATA 9, 6, 8,"ﾕｳﾋﾞﾝﾊﾞﾝｺﾞｳ",9, 9,20,"ｼﾞｭｳｼｮ A"
2710 DATA 9,10,20,"ｼﾞｭｳｼｮ B"    ,9,11,20,"ｼﾞｭｳｼｮ C"
2720 DATA 9,14,20,"ｺﾒﾝﾄ"
```

変数リスト

CD$(n)	カードの絵
D$	ファイル用
DT$(n,m)	カードの内容保存用
M(n)	各項目の最大文字数
MX	現在あるカード数
N$(n)	各項目の名称
PK	現在処理している項目格納用
PT	現在処理しているカードの番号
S$	空白を埋める文字用
SC	表示中のカード番号
X(n),Y(n)	各項目の表示する位置格納用

お・知・ら・せ

最近、『ウーくんのソフト屋さん』へのアイデアのはがきが少ないのです。パッとひらめいたアイデア、「こんなプログラムがあったらいいなあ」なんてアイデアがありましたら、このコーナーあてに送ってください。文章だけではわかりづらいものは、説明にイラストをつけてくださいね。みんなが打ち込んで楽しめるようなものすごいアイデアをお待ちしてます。採用者にはMマガ特製グッズを差し上げますので、みなさんもどんどん応募してくださいね。

あて先はこちら

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキーMSXマガジン
ウーくんのソフト屋さん係

SHORT PROGRAM ISLAND

ショート・プログラム・アイランド

OCT
SQUARE POKER
BALL KOROKORO

FIRE MAN
STAR
FARGE

密度の濃さで勝負する濃縮果汁還元コーナーです

オクト　MSX16K以上　by 佐藤　太

➡オクトが電線に触れたらゆでダコになっちゃう。慎重に動こう！

ある日のこと、タコのオクトは突然、激しい潮流にまき込まれた。——どれくらい時間がたったのだろうか。ふと目を覚ますと、あたり一面にダイヤモンドの山が広がっていたのだ。タコにダイヤモンドなんて、ネコに小判よりも意味がなさそうだけど、とにかくオクトはダイヤモンドを拾い集めることにしたのだった。しかし、ダイヤモンドの下にはなぜか高圧電流が仕掛けられていて、触れると大きなダメージを受けてしまう。はたして、オクトは無事にダイヤモンドを回収できるのだろうか……。

設定にはかなり無理があるけれど、ゲーム自体はユニークなひと筆書き風パズルだ。タコのオクトを操作してダイヤモンドを拾っていくんだけど、1つ取るたびに下から電線が現われてしまう。それに触れないようにしながら、すべてのダイヤモンドを回収することが目的である。画面上にある旗に触れると、同じ色の旗のあるところにワープするようになっている。電線に2度触れたらアウトだぞ。

スクウェアポーカー　MSX16K以上　by 和田清仁

みんなはポーカーのルールを知ってるよね？　え、知らない？　5枚のカードの組み合わせで役を作っていくトランプゲームなんだ。スペースの都合上、くわしいルールや役などについては書けないので、知らない人は友達に聞くなり本を読むなりして調べてね。

で、そのポーカーなんだけど、ふつうは手持ちの5枚のカードを、山にあるカードと取りかえながら役を作っていくわけなんだけど、この『スクウェアポーカー』はひと味違う。山から引いてきたカードを、5×5のマスの上に自由に並べていって、縦方向または横方向の5枚の組で役を作るのだ。そして、25個のマスすべてにカードを並べきったときに採点が行なわれて、合計得点の高さを競うようになっているのだ。

当然、デタラメにカードを並べていくのではなく、先のことを考えて計画的にカードを置いていかなければならないぞ。

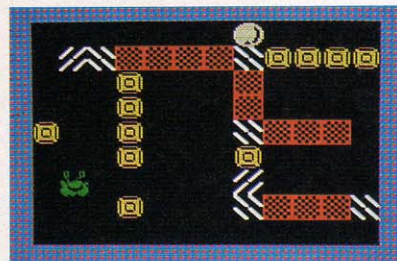
⬆5×5のマスにカードを並べる変わったポーカー。

ボールころころ　MSX16K以上　by MASA

画面上で勝手にコロコロところがっているボールを、反射板とブロックを使い、うまく誘導して、すべてのチェッカーブロックの上を通過させるゲームだ。

スペースキーを押したらゲームがスタートする。するとボールがいきなり動き始める。そこで、キミはカーソルキーを使ってナメクジのような形をした自分のキャラを動かそう。反射板やブロックを押すことによってボールのころがるコースを変えて、チェッカーブロックの上を通過させるようにすればよいのだ。なお、チェッカーブロックは動かせず、一度ボールが通過したら普通のブロックに変わってしまうようになっている。

反射板もブロックも、同時に2個以上動かすことはできない。もしも自分のキャラがボールにぶつかってしまったらゲームオーバーになる。

ボールがすべてのチェッカーブロックの上を通過した後、F1キーを押すと面クリアーだ。全部で7面分用意されているぞ。

⬆反射板をうまく使って、ブロックを通過させよう。

ファイアマン MSX16K以上 by MASA

フィールドのなかで勢いよく燃え上がっている炎に、アイスブロックをぶつけて消火するゲームだ。

カーソルキーを使って、消防士みたいなカッコをした人を移動させる。そして、ブロックに体当たりをすると、ブロックはその方向にツルツルとすべっていくのだ。ただし、同時に2個以上は押せないので注意しよう。

アイスブロックは炎にぶつかると炎もろとも消滅する。しかし、普通のブロックは炎の前で止まるようになっている。

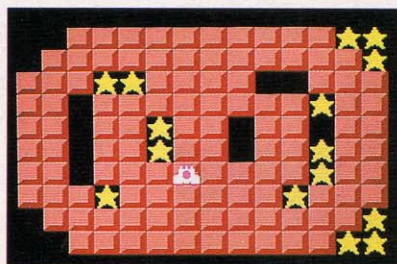
⬆燃え上がる炎を、アイスブロックで消すのだ。

炎をすべて消すことができたら、F1キーを押すと次の面へ進めるようになっている。全部で7面あるぞ。もしもクリアーできない状態になったら、F5キーを押そう。その面の最初からやり直すことができるぞ。

スター MSX16K以上 by 米山和久

画面上のあちこちに散らばっているスターをひとつずつ回収していくゲームだ。

プレイヤーが操るのは、白い宇宙船のような乗り物だ。カーソルキーを押すと、押した方向へ勝手にズンズン進んでいく。これをうまく操作して、点在しているスターをすべて回収することが目的なのである。

画面上にはブロックがしきつめられているが、ところどころに穴が開いている。また、スターを取ってもその下に穴が開くようになっている。もしそこに機体がはまり込んでしまったらゲームオーバーになってしまうぞ。

⬆けっこう微妙な指さばきが要求されるゲームだ。

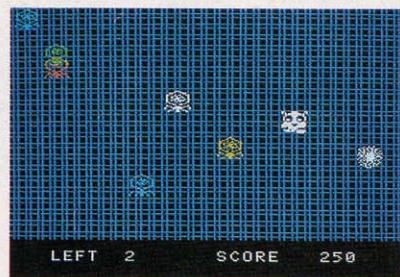
ルール自体はとても単純なんだけど、高度な指先のコントロールが必要なので、なかなか興奮できるゲームだぞ。

ファージ MSX32K以上 by 大柴健司

フルー星に住むファージくんの仕事は、敵のウィルをつかまえること。でも、ウィルは猛毒を持っているので、直接さわることができないのだ。

ファージくんの唯一の武器は、彼の体のまわりを回るボール。これを敵にぶつけると、敵はしばらくの間しびれて動けなくなる。このスキに捕獲していくのだ。

でも、ボールをぶつけたあと、捕まえないで放っておくと、敵はよりパワーアップした状態で襲いかかってくるので気をつけよう。

敵を一定数捕獲すると面クリアーで、次の面に進めるようになっている。なお、ときどき現われる妖精をつかまえると、ストックがひとり増えるぞ。

⬆体のまわりを回るボールを敵にぶつけるゲームだ。

ご・め・ん・な・さ・い

'89年1月号の190ページに掲載されたショートプログラムの『フルーツドリーム』に、バグが発見されましたので報告いたします。このままの状態だと、10面をクリアーしたときにエラーが発生してしまいます。

下に修正をした部分のプログラムリストを掲載しますので、入力しなおしてください。

読者のみなさまに大変なご迷惑をおかけいたしました。このコーナーが連載にならないよう努力しますので、許してくださいね。

```
160 FORX=101TO230STEP29:PAINT(X,77),10,15:NEXT:L=0
600 A$=INKEY$:IFA$="Y"ORA$="y"THENGOSUB520:L=1:R=0
:GOTO190ELSEIFA$="N"ORA$="n"THENENDELSE600
```

盗作問題を考える

最近、'89年1月号に掲載したプログラムのうち、数本が他誌のプログラムからの盗作ではないかという指摘を受けました。

さっそく編集部でチェックを行なったところ、指摘を受けたもののうちの1本のメインルーチンが他誌のものと類似しており、また残りのものについてもプログラム自体はオリジナルでしたが、ゲームのアイデアが似ていることが判明しました。

編集部では、採用する作品について盗作や二重投稿をしていないかどうかチェックしていますが、完璧にチェックすることは事実上困難なために、投稿者のモラルに頼らざるを得ない状況にあります。盗作は許されない行為であることを十分自覚するようお願いします。

ショートプログラム大募集!

当コーナーでは、あなたの作ったオリジナルのショートプログラムを大募集しています。

プログラムが完成したらディスクまたはテープにセーブして、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号を書いた紙といっしょに編集部まで送ってください。採用者には当社規定の原稿料をお支払いいたします。

なお、盗作や二重投稿は固くお断わりいたします。キミの作ったプログラムで、全国の人々を楽しませようではありませんか!

あて先はこちら。
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
ショートプログラム係

MSXマガジン

SOFTWARE CONTEST

オーイ、みんなどうしたんだーっ！　寒くて調子が出ないのかなあ。残念ながら、今月のソフコンに応募された作品の中で、入選のレベルに到達しているものはなかった。編集部のみんなが、ウォッ！　と驚くような作品を期待しているのだ。さあ、いますぐ製作に取りかかって送ってね。

⬆9月号で紹介した『ガンフィッシュ』だ。こんな感じで楽しめるソフトをヨロシク。

⬅いまでもTAKERUで高い人気を持っている『ラドラの伝説』。このように完成度の高いソフトの応募を首をながーくして、待っているのだ。

ウーン、おかしい。どうしちゃったんでしょうねえ。ある程度のレベルの作品は送られてくるんだけど、どーもツメが甘い。けっこう自分1人で納得してしまっている感じなんだよね。じつに惜しい。もう少し親切に、ユーザーのことを考えていたらな、というソフトが多いのだ。残念。

全体的にいえる傾向なんだけど、あまりに市販のゲームに似ていてオリジナリティーがないとか、送られてきたマニュアルを読んでも、操作方法がよく理解できない、というものがある。そういうところを、十分に注意してほしい。

そこで今月は、いままでに送られてきた作品の中で、少し手直しを加えたら、いい線までいくんじゃないかと思えるものを3つほどピックアップしてみた。どこがよくて、どの点を直したほうがいいかをアドバイスしてみたので、これからソフコンに応募しようとしている人は、参考にしてみてほしいのだ。いいかな。

入選まであと一歩、ガンバレ！

パズルTOWER　埼玉県/沢田広正 (MSX2)

ステージにあるすべてのカギを取って、出口にたどり着くとその面をクリアーできるという、一見単純そうに見えてじつはとーっても難しいパズルゲームなのだ。

カギを取るためには、ブロックを壊す、ブロックを移動させる、上下に動くエレベーターを有効に使うなど、十分に先を読んでいく必要がある。そうしないと、スグに行き詰まって途方にくれてしまうぞ。

このゲームのいいところは、まずステージの背景などの美しさかな。キレイで見やすくて好感が持てる。このテの印象っていうのは大切だね。それに、パズルとしてのおもしろさがあるので、ついつい引き込まれて熱くなることも何度かあった。

それに対して手直ししてほしいところは、ディスクの読み込みなど、いろんなことに時間がかかりすぎる点や、操作性、キーレスポンスの悪さがあげられる。

具体的にいうと、ブロックを壊すのにZとXのキーを使用するんだけど、このときCAPSキーを押していないとなんにも起こらない。せめて、大文字、小文字の判別はソフトウエア側でやってほしかったなあ。

また、キーを押してもなかなか反応しないので、つい何度も押してしまう。そうするとキー入力が溜まって、自分で思っているのとは別の動きをすることがあった。そのへんの処理をキチンとやっていたらもっとよくなったと思う。ガンバレ。

➡パズルTOWERのタイトル画面。まん中にいる白いキャラクターが主人公。頭を十分働かせてクリアーだ。

⬆フロアー3だ。すべてのカギを取って出口につくとその面はクリアーだ。

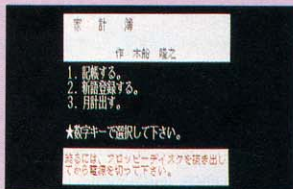
⬆フロアー4。ここではハンマーを取って、ひびわれた氷を割る必要がある。出口に炎があるが、これは氷のブロックで消さないとクリアーできない。

家計簿ソフト 神奈川県/木船隆之(MSX2)

ソフコンには珍しい実用モノの応募作品だ。こういうものも、たまにはいいですねえ。「ゲームじゃないから」なんてちゅうちょせずに、ドンドン送ってください。

ところで、この家計簿ソフトの大きな特徴は、自力で漢字変換を行なっていることだ。ひらがなを入力して[SELECT]キーを押すとウインドーが開かれ、その読みの候補の一覧が表示される。単漢字変換ながら、これはすごいことだ。作者の木船さんの話だと、最近いろいろなツールを使ってプログラミングする楽しさに目覚めたということなので、それで漢字変換にも挑戦してみたのかな。

ところでこのソフトは、普通の家計簿と同じように収入や支出を入力すると、1ヵ月単位で自動的に残高などを計算して表示してくれるべんりなものだ。

家計簿といえば、婦人○論とか主○の友など婦人雑誌の新年号に付録でついてくるもの、というイメージがあるだけで、実際に使ったことがないからよくわからないけど、あると便利なんだろうね。一家の台所を預かる主婦が、パソコンを身近な家計簿として使いこなすなんて、ちょっぴりカッコイイと思わない?

⬆初期メニュー画面。よく使う漢字などを辞書に登録する機能もついている。

⬆漢字変換で各項目を記入しながら、使った費用を記帳しているところだ。

とんでるつもり 山口県/三好和久(MSX2)

ある科学者が開発した超強力新型ミサイルをめぐって、ミサイルを手に入れて世界統一をたくらむ軍隊。それを防いで平和を守ろうとする少年マルコムと科学者の娘フィーナ。このゲームは、悪と対決して平和を求める彼らが活躍するアドベンチャーなのだ。

いままでソフコンに来た作品には、アドベンチャーものはあまり多くない。理由をいくつか考えてみると、ストーリー作りが難しい、システムが複雑になってしまうなどがあげられるだろう。よーするに、いくつか関門を越えなきゃ、一定のレベルに達しているオモシロイものができないというわけだ。

この作品は、ストーリーは複雑じゃない。むしろカンタンな部類にはいり、ゲームとしての謎ときの楽しさはあまりないのだ。もう少しヒネってあると、オモシロくなったんじゃないかな。ただ全体を通じてホノボノとした雰囲気が流れていて、好感が持てる。

グラフィックは、まだまだ改良する点が残っている。また、パズルTOWERのところでも指摘したように、キーバッファのクリアーができるとよかったんだけど。

これからは、ストーリーをガッチリと組み立てて、さらにいい作品を期待することにしよう。

⬆ある日、いきなり軍隊がやってきて、新型ミサイルを手に入れようとする。

⬆フィーナを軍隊にさらわれたマルコムは、彼女を取り戻すために旅立つ。

みんな応募してね

〝MSXマガジン・ソフトウエア・コンテスト〟では、毎月読者の皆さんからのオリジナル・プログラムを募集します。寄せられた作品の中で、優秀なものにはグランプリ30万円。そして第2席、第3席に入賞した作品には、それぞれ20万円と10万円が贈られます。

また、これらの入賞した作品を集めて、それぞれ上半期、下半期ごとに選考委員会を開き、その内容を再度審査します。そして特に優秀であると認められたものに対して、栄誉ある堀井賞、木屋賞(各10万円)を贈り、表彰いたします(該当作なしの場合もあります)。また堀井賞、木屋賞を受賞したプログラムと、佳作を受賞したプログラムの一部は、TAKERUまたはパッケージソフトとして販売されます。なお、現在募集分の結果発表は、'89年の7月号誌上で行なう予定です。

さあ、自信作ができたら応募してください。

●募集部門……①ゲームシナリオ部門
②ゲームプログラム部門

●応募条件……雑誌などに未発表のオリジナル作品で、(株)アスキーの要請により、MSXマガジン誌上で掲載および、TAKERUまたはパッケージ販売できるものに限ります。また入選者の方は、(株)アスキーと独占的使用許諾契約を締結させていただきます。他人のプログラムの全部または一部をコピーしたもの、二重投稿などはお断わりします。

●応募方法……応募作品には、以下の書類を必ず同封してください。

①プログラムを記録したメディア(フロッピーディスク、カセットテープなど)。

②MSX、MSX2、MSX2+の別。必要RAM、VRAM表示。ロード方法、実行方法、遊び方の記載。

③あなたの住所、氏名、年齢、電話番号(連絡先)、賞金の振り込み口座(銀行名、支店名、口座番号、名義人の住所、氏名)を明記したもの(住所、氏名には必ずフリガナをつけてください)。なお20歳未満の方は、保護者の方の承諾を受け、保護者の方の住所、氏名、電話番号も明記してください。また応募作品をTAKERUもしくはパッケージで販売するときは、当社規定の印税が支払われます。

応募をするときは、上の募集要項をよく読んで、記載漏れがないか確認してください。

あ・て・先・は・こ・ち・ら

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー MSXマガジン編集部
ソフトウエア・コンテスト係

ソビエトが今熱い!

零下10度の北の国!

ゴルバチョフ書記長も、今年の3月で就任5年目。改革政策も新たな段階に入った。主要スローガン、ペレストロイカのもと、国民の中で熱く燃えていた好奇心が沸騰しだし、コンピュータに対するあこがれが、今、MSXに集中。今月は、そんなソビエトからのホットレポートをお届けしよう。

⬆中央が32階建てのモスクワ大学。旅行者は入れない。

⬆コンピュータ見本市においてあったMSX。チャイコフスキーの「白鳥の湖」かな?

つい、さっき、ラジオのアナウンサーが、
「ソビエトは、これまで地図のない国として有名でしたが、この3月末までにモスクワの20万分の1の地図が売り出されることになりました。ゴルバチョフ政策のひとつともいえる、地図の販売は、大都市を中心に、これからも随時、行なわれていくということです」

というニュースを読み上げていた。そうかと思うと、
「ね、卒業旅行でソビエトに行ってきたんだけど、あそこって、まだコピー機がないのよ! 信じられる? モスクワの日本企業のオフィスもコピー機の持ち込みが2台までに規制されてるんですって!」

なんて騒いでいる、女友達から電話があったり……。

ペレストロイカとひと言でいっても、政府や国民の反応はそれぞれ。なかなか真実は伝わってこないようだ。でも、MSX事情に関しては、ペレストロイカさまさま? 進出状況を探ってみた。

ソビエトにMSXが輸出されだしたのが、1985年。最初は、どこの会社が、その契約権を取るか、ということで、競争がくりひろげられたそうだ。MSXを製造している日本の会社が12社と、8ビットのコンピュータを製造している会社が世界中から15社、合計27社が集まり、ソビエトの教育省相手にプロモーションをかけたらしい。その中でも、より積極的な売り込みで、ソビエトの人たちに気に入られたのが、日本のヤマハ。〝ヤマハYIS805〟が、一気に4,000台、輸出されることになった。

ただし、これら4,000台のMSXの目的はすべて教育。コンピュータ教育として、算数、社会、理科に使われている。教育省が日本から購入し、それぞれの学校へ設置していくので、MSXに触りたかったら、学校へ行くしかないわけだ。そのため、学校のコンピュータ授業の人気は大変なもの! 1日のMSXの実働時間は平均10時間で、コンピュータ教室には、生徒か先生か、プログラマーが必ずといっていいほど座っている。がまんできなくなって、盗んで持って帰ってしまう人までででしまったほど。

ロシア語の達人求む!

今回、モスクワで行なわれたコンピュータの展示会では相変わらず日本のMSXに、期待のまなざしが向けられた。しかし、彼らが自分のお金でMSXを購入することができるようになるには、まだまだ時間が必要だ。いつか、私たちがMSXパソコン通信用のモデムを、彼らにプレゼントしたい。

⬆とにかく、読めない! これでは、パソコン通信なんてできないよー!

⬆やっぱり、わからない! 誰かロシア語ができる人、訳してください。

色白の美少年の音楽！

⬅ウワサどおりの美しい少年です。画面を見つめる様子が透き通ってる。

〝科学アカデミー〞という科学技術開発の総本山ともいえる組織に属する有能な少年もたくさんいます。彼は、BASICを使って、音楽プログラムを作っているところ。クラシックというか、環境音楽というか……不思議な作曲をしていたとのことです。

「ソビエトの人たちは、MSXのコンセプトに関して、正しい理解と認識をしていますよ」

と言うのは、MSXをはじめとし、東欧諸国との貿易関係の代理店、また、東欧関係の書籍を出している出版社でもある、新時代社の加藤さんだ。

「ソビエトは、消費社会ではないので、まだ人間が、スレてないんです。人をお金で判断することもないしね。いいところですよ」

ともおっしゃっていた。加藤さんはモスクワ大学を卒業して、以来ずっとソビエト駐在をしている方。MSXをソビエトに広めた人だ。

MSXのほかにもソビエトには多くの国からのコンピュータが出回っている。しかし、IBMやアップルのクローンが、かなりの数を占め、国民の信頼を失いつつあったことも確からしい。その点、規格がしっかりしているMSXだったら、プログラマーも安心して仕事ができる、というわけだ。

また、日本では考えられないことだが、ソビエトには、ゲームソフトが存在しない。ゲームのマーケットがないわけだ。彼らにとって、ゲームが10万本やら、100万本やら売れてしまう私たちの国の状況は、とても考えられないものだろう。近くて遠い国だと思う。

彼がテトリスの作家だ

まん中で画面を見つめている彼が、今、日本でも話題になっている、ゲームソフト『テトリス』の作者。名前がやはり難しい。Alexey L. Pazhithovという。ゲーム市場がないわけだから、どういうところからセンスを盗んだのか、わからないが、とにかくオリジナルはペレストロイカ以前に作られたもので、見栄えも悪かったらしい。ハンガリーのソフトハウスが権利を買って、イギリス、アメリカに渡り、日本に上陸したんだから、やっぱりすごいソフトだよね。しかし、彼のモトには、そんなにお金は入らなかったらしい。

「しかし……ゲームのセンス抜きで、よくこれだけのプログラムが作れるもんだよな……」

彼らが作ったプログラムを見てその強力さに、感心している日本のプログラマーSさんの言だ。

「5年前の日本だったら、十分売り物になるよ」ともつぶやいていた。広がってきたとはいえ、まだまだ、その情報や数は少ないコンピュータ事情。それだけに、プログラマーのテクニックには、真剣な情熱がにじみでてくる。

はっきりいって、プログラマーの給料は低い。ただし、彼らは、前向きにプログラムを作り続ける。ペレストロイカによって、自分の作ったソフトが外国へも売れる状況になりつつあることは、彼らにとっても大きな張り合いだ。教育的ないいソフトを作れば、車を買えるかもしれない……個人の才能を認めてもらうチャンスがでてきたのだ。ソビエトを吹くコンピュータの風が、彼らに勇気をプレゼントしているようだ。

ワンワン パブロフの実験

最初、ランプがついて、エサを与えると、犬がよだれをながし、次にランプがつくだけで、犬がよだれをながす。

ご存じ〝条件反射の法則〞を勉強するためのプログラム。おもに、中学生の授業に使っている。左ページの画面に〝dog〞と打ち込むと、この画面が登場する。この他にも、使いやすいマルチスクリーン・エディタなどが強力に入っている。

キャビアこぼれ話

⬅レーニン中央スタジアムを展望台から望む。

アエロフロート・ソ連航空に乗ると、あの〝キャビア〞が食べられる！　もちろん、モスクワやその他の都市でも、値段を気にしないで、楽しめるのだ。

ところで、東京の南青山にも、つい最近、キャビアのレストランができた。メニューには30グラムコースと50グラムコースがあって、ちなみにお値段、3,000円と5,000円。30グラムたって、ほんのちょっぴりよ。泣きたくなってしまいました。

ガスコン金矢と千倉真理の おもしろネットワーク

NET-WORK

国際電話料金とネットのアクセス料の心配をしなければ、MSXで海外のネットワークにアクセスすることはとってもカンタンだ。「キミもMSXで国際感覚を身につけよう！」なんてね、どこかの広告みたいなことも言ってみたくなってしまうのだ。

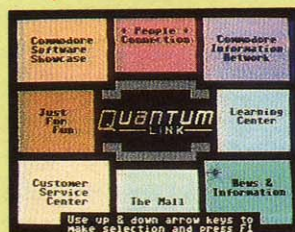
海外のおもしろネットワークをのぞいてみよう！

クォンタムリンク Quantum-LINK

去年の9月号の特集おもしろネットワークでもとりあげたけど、クォンタムリンクはコモドール64、128という機種の専用ネットワーク。残念だけどMSXではアクセスできない。ちょうど日本のMSX専用ネットワーク、ザ・リンクスへMSX以外の機種ではアクセスできないのと同じだね。

アクセスできる機種を限定したことで、ほかの機種では使えないグラフィック関係の命令なども使えるということ。そんなわけで、クォンタムリンクにはコモドールのグラフィック機能を使ったネットワークゲームがたくさんある。

下のコラムで紹介する『ハビタット』もその中のひとつだ。

▽コモドール専用ネットワーク

⬆これがクォンタムリンクのメニュー画面。メニューからして、カラフル！

⬆有名な『ウィンターゲームス』もネットで楽しむことができちゃうのだ。

▽ハビタット

ルーカスが作り上げたネット上の世界！

⬆アバターと呼ばれるハビタットの住人は、ひとりひとりが自分の顔や服装を選ぶことができる。

『ハビタット』はジョージ・ルーカス率いるルーカスフィルムがクォンタムリンクのネットワーク上に作り上げた世界。この世界の住人は自分の体と自分の家を持ち、現実とは違うもうひとつの生活を楽しむことができるのだ。

ところが実験段階は終了しているものの、まだ一般には公開されていない。どうもルーカスフィルムの人たちは、自分たちが楽しむためだけに『ハビタット』を作り上げたんじゃないかとカンぐってしまいたくなる。そんなおり、日本で富士通が『ハビタット』をオープンするというニュースが飛びこんで来た。といっても、ルーカスフィルムは『ハビタット』を完全に売り渡したわけでもないらしく、日本で公開されるときはタイトルが変更されるかもしれない。なんだか夢のようなホントの話。

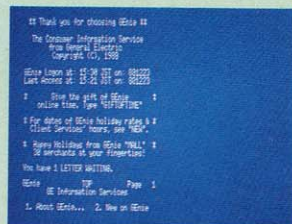
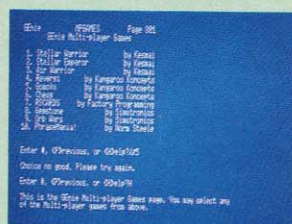
⬆町を歩いて回ったら一晩かかってしまうくらい広い。遠くへ行くときはテレポートを使うのだ。

ジニー

GEnie

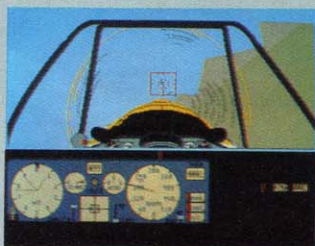
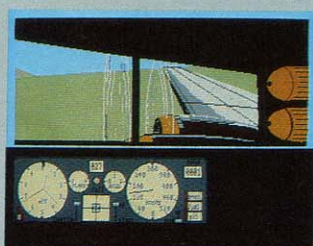
ジニーはアメリカの大手電機メーカー、ジェネラルエレクトリック(GE)社が運営しているネットワーク。ジニーにも去年の9月号の特集で紹介したとおり、『エアウォリアー』など、グラフィックを使ったオンラインのマルチプレイヤーゲームがたくさんある。たとえば、下で紹介している、『エアウォリアー』などは、ゲームをいちどダウンロードして、グラフィックの表示などは端末側のパソコンにまかせ、ネットではそのデータだけをやりとりする方式をとっている。この方式の利点はひとつの機種に限定されないことと、ホストコンピュータの負担が軽くなるので、スピードを要求されるアクションゲームなどにも対応できるということだ。ただし、ソフトは機種ごとに用意しなければならないけどね。

去年の12月、NECは日本におけるジニーの公式販売代理店契約を結び、これにより、C&C-VAN経由で全国20ヵ所のアクセスポイントから手軽にアクセスできるようになったぞ。

ネットワークゲームがいっぱい!

⬆NECとジニーが代理店契約を結び、日本からも手軽にアクセスできるのだ。

⬆ジニーにはマルチプレイヤーのネットワークゲームがたくさん入っている。

アクセスポイントは、全国20都市。気になる利用料金のほうだけど、まず、加入料金が8,000円。接続通信料が、1分間90円。これは基本サービスで、特別な有料サービスを受けるときは、1分間で130円となる。すでにPC-VANに加入している人は2月いっぱいまでに申し込んだ人に限り加入料金が免除される、ということだ。

エアウォリアー

ネットワークで空中戦なのだ

⬆ムスタングで右旋回をしているところ。無線を通じて仲間と話すこともできる。

⬆こちらはB-17の右窓から見たところだ。パイロットと機銃手で搭乗員は計8名。

フライトシミュレーターという言葉があるけど、これを、ネットでやってしまったのが『エアウォリアー』。しかも、ただのフライトシミュレーターというだけでなく、何人かとハデな空中戦を展開することだってできるのだ。

自分の戦闘機はネットからダウンロードする。第2次世界大戦の戦闘機だけでも8機種がジニーに登録してあるというから、自分のお気に入りの戦闘機を選ぶことができる。もちろん、その戦闘機ごと上昇能力だとか旋回能力とかが異なっている。

で、いざ、ジニーのネットワーク上の戦場へ赴くわけだけど、ここには、キミと同様、ほかのパイロットがいるわけだ。いや、プロ級のウデ前の撃墜王だっている。こんな、多人数で遊べるリアルなシミュレーションだから、面白くないはずがないよね。はやくMSXでも遊べるようになってほしい!

オーブウォーズ

多人数ネットワークRPGだぞ。

マルチプレイヤー、ネットワークRPGで遊びたいというのがボクらの夢。そんな夢を実現させてくれたのが『オーブウォーズ』だ。

オーブウォーズは、ウイザード(魔法使い)たちがふたつの陣営に分かれ、ダンジョン内に隠されたオーブをひとつでも多く見つけ出すのが目的。

ダンジョンの中でオーブを見つけると、はじめ白色をしたオーブは見つけたほうの陣営の色になる。いちど自分の陣営の色になったオーブでも敵のウイザードが触れれば、敵の色になってしまう。つまり、オーブを見つけるだけじゃなくて敵からオーブを守りとおさなくてはならないのだ。ダンジョンの中には敵のウイザード以外にモンスターもいるぞ。

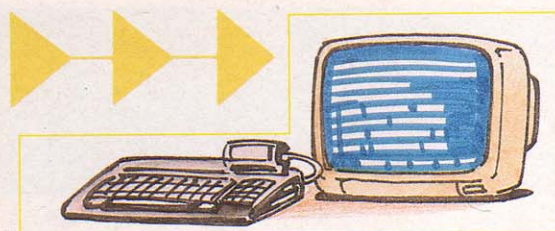
⬆アミガ版『オーブウォーズ』のオープニング画面。グラフィックが美しいのだ。

⬆魔法はぜんぶで23種類。魔法の杖や体力を回復する薬などのアイテムもあるぞ。

どちらかの陣営がすべてのオーブを手にいれるか、もしくは敵のウイザードたちを全滅させたら勝ちになる。

このゲームをするポイントはチームワークが肝心というところ。ゲームをはじめる前に同じ陣営のプレイヤーどうしがネットで作戦会議を開くというのもマルチプレイヤーゲームならではのことだね。

コンピュサーブ

CompuServe

コンピュサーブは、パソコン通信サービスの中でも歴史が長く、なんと1969年に設立されています。といっても、もともとは、アメリカのオハイオ州にある保険会社が、自社のコンピュータの余裕パワーを利用して銀行や企業向けにサービスを開始したもので、いまのような、一般者むけのパソコン通信サービスになったのは、1980年と、ぐっと最近。

アメリカ・カナダをはじめ、世界各国にユーザーがいて、総利用者数は、すでに約38万人。世界最大のパソコン通信サービスです。電子メールや電子掲示板のほかに、個人ユーザーが使えるCIS(コンピュサーブ・インフォメーション・サービス)の人気メニューは、150以上にもなるFORUM(SIG)があって、医療、弁護士、ジャーナリスト、放送、消防士などの職業別のFORUMから、IBM、アップル、タンディなどのコンピュータ別FORUM、自動車レース、セイリング、SF、コミック、模型、旅行などの趣味別FORUMなどがあります。

ほとんどのFORUMは、次の3つがふくまれています。

1:A MESSAGE BOARD
FORUMのメンバーが意見をよせあう掲示板。

2:A DATE LIBRARY
MESSAGE BOARDからのessayやシステムオペレーターによって、集められた貴重な意見など、FORUMの財産が収録。

3:A CONFERENCE MODE
FORUMのメンバーが、定期的に会議を開催したり、論客を招いてON-LINE REALTIMEで、討議を行なう。

FORUMに入会したら、まず、掲示板へ自己紹介を書きこむこと。あとは、他の人のメッセージを読んだり、DATE LIBRARYに入っているプログラムを自分のパソコンのFILEに移したり、まさに自由自在。

日本で、コンピュサーブのユーザーになるには、〝メンバーズパック〟と呼ばれているセットをパソコン・ショップや書店で購入し(10,000円)、利用者登録をするだけでオーケー。25ドル分のフリーアクセス権もついてきます。また、国内のニフティ・サーブに入会すれば（こちらも〝メンバーズパック〟は10,000円)、コンピュサーブの無料使用権12.5ドル分とともに、ID番号をもらうことができます。

ID番号を持っているだけで、38万人の1人なんだ……っていう実感がこみあげてきます。

▽ホテルもレコード情報も直輸入

1月号で紹介したロックネット・ジャパンの御本家〝ロックネット〟もこのコンピュサーブの中にあります。全米のレコードの売上枚数の合計がここに入ってくるので、正確な情報をいち早く知ることができるわけ。

ホテル情報に関しては、アメリカだけにとどまりません。

```
CompuServe          ROK-1860
 (Dec. 15)
 Here are the most-played 30 singles in the U.S.A.:

1. "Dial My Heart" The Boys
2. "Roni" Bobby Brown
3. "You Got It (The Right Stuff" The New Kids On The
   Block
4. "(It's Just) The Way That You Love Me" Paula Abdul
5. "Look Away" Chicago
6. (Debut) "Every Rose" Poison

Press <CR> for more !
CompuServe          ROK-1861
7. "My Prerogative" Bobby Brown
8. "I Remember Holding You" The Boys Club
9. "Wild Thing" Tone Loc
10. "Giving You The Best That I Got" Anita Baker
11. "Forever Young" Alphaville
-- More -- ( CR/SP/Q )
```

⬆10位のアニタ・ベーカーの曲は最高。妊娠のため来日公演が中止になりました。

```
CompuServe                QKO-1
ABC WORLDWIDE HOTEL LISTINGS
 1 United States
 2 Other Countries/Islands
ISLAND MENUS
 3 Bahamas
 4 Caribbean
 5 Hawaii
 6 Pacific
 7 Instructions

Enter choice !5
CompuServe                QKO-7
Hawaii Menu
 1 All Islands
 2 Hawaii
-- More -- ( CR/SP/Q )
```

⬆バハマのビーチでカクテルを飲んで、新しい恋人を見つけてしまいましょう！

▽アメリカ人と勝負しよう！

⬆もちろん、ゲームのやりとりは、すべて英語。辞書を片手に取り組む姿勢で。

```
MULTI-PLAYER GAMES
 1 Advanced Digital Football
 2 Air Traffic Controller
 3 Baffle Word Game
 4 British Legends
 5 The Casino
 6 The Gamer's Forum
Enter choice or <CR> for more !>im
CompuServe                GAM-151
MULTI-PLAYER GAMES (Cont'd)
 7 Island of Kesmai
 8 MegaWars I
 9 MegaWars III
10 Multi-Player Games Forum
11 Play-By-Mail Games Forum
12 Role-Playing Games Forum
13 SeaWAR
14 SpaceWAR
15 You Guessed It
-- More -- ( CR/SP/Q )
```

⬆RPGは、まずキャラクターを作ることから始める。アメリカ人に勝てるかな。

Island of Kesmai

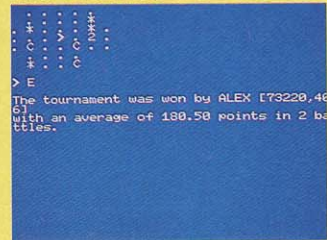
⬆これがウワサの〝アイランド・オブ・ケスマイ〟。東に見えるは武器ショップ。

Air Traffic Controller

```
> E
The tournament was won by ALEX [73220,46
6]
with an average of 180.50 points in 2 ba
ttles.
```

⬆飛行機を操縦してて、アレックスに負けちゃったのね。

パソコン通信の老舗を誇る、コンピュザーブ。ゲームのコーナーだけ取り上げても、これだけ充実しています。中でも、2年前に発表された〝アイランド・オブ・ケスマイ〟は、登場するやいなや、爆発的な人気を得たRPG。

ケスマイ島という小さな島の地下に眠る財宝を探して、様々な国の冒険者たちが画面の中で出会い、モンスターと戦う。これが、〝アイランド・オブ・ケスマイ〟のコンセプト。多いときは、数十人のユーザーが同時にプレーしているので、酒場で他のプレーヤーと一緒に酒をくみかわしたり、いきなり襲ってしまったりすることもできます。

千倉真理のニューヨークひとり歩き

⬅ジョン・レノンは最上階に住んでいました。

⬅セントラル・パーク内には、こんな碑が……。

冬のニューヨーク。雪がふると、ビジネスマンはセントラル・パークをスキーですべって、通勤してきます。午後になると、雪も溶けてるので、板をかついで帰るという、マンハッタンならではの光景。さて、そんな街に、ワードバンクを抱えて乗り込んだのは、MSXでパソコン通信のノウハウを覚えた、私です。

⬆土曜日の午後のワシントン・スクエアでは、みんなチェスに夢中です。

ちょうど、ジョン・レノンの映画〝イマジン〟が公開されていて（日本でも2月中には、公開されます）、彼が暗殺されたダコタアパートが、より切なく迫ってきました。

そんな寒い風が吹き抜ける街で熱い音楽を24時間プレゼントしてくれるのが、FMラジオ。ラジオのダイヤルをひねると、様々なジャンルの番組がつまってます。

さて、今回は〝Kiss FM〟というジャズステーションを訪問。ビルのワンフロアにある、こぢんまりとしたスタジオでは、ニューヨーク生まれのロブ・クロッカーが生放送中。なんて、セクシーな声なんでしょう……と、ぼうっとしていたら、その彼がいきなりパソコン通信を始めたのです。

アメリカのラジオ局は、どこも小規模で、日本のように、報道デスクがあるわけでも、ニュースアナウンサーがいるわけでもないんですね。DJ自らアクセスして、ニュースや天気予報を読み込んでしまうの。「情報源として使うだけじゃなくて、番組でかけた曲名も全部打ち込んでおくよ。他の番組の選曲とのバランスをとることも必要だからね」と言う、ロブさんでした。

⬅マンハッタンの真ん中にあるFMステーションKiss FMで。彼女は、女性アナウンサー。

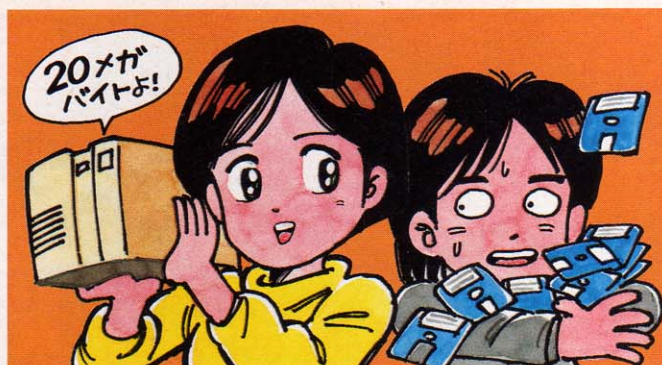
⬅Kiss FMのナンバーワンDJ、ロブ・クロッカー。彼の番組は、FM横浜でも聞ける。

⬆なんだかんだいって、これがやってみたかったのです。

さてさて、あれこれ仕事を片付け、人に会ったりしていると、ホテルへ戻るのは夜の12時すぎ。しかし、お風呂に入って、バッタンキューとならないところが、新人ネットワーカーの習わし、というもので、千倉の夢は夜開く……。やおら、ワードバンクを取り出し、ホテルの電話線との接続作業に入るわけです。最初に泊まったホテルでは、電話のモジュラージャックをすぐにひっこぬけたのですが、2つ目のホテルでは、電話機の盗難を恐れてか、電話のコードががっしりと壁に埋め込まれていて、回線をつなげるだけで、一仕事。真夜中にドライバーを握りしめながら、「私はいったい何をやってるんだろう……」。でも、うまくつながったときは、うれしかった！

〝Hello！ I'm in N.Y.！〟コンピュサーブの〝COMMUNICATION BULLETIN BOARD〟で、会話を始めたのですが、ニューヨークに住んでいる人がアクセスしてなくて、残念。その代わり、オレゴン州やテキサス州の人にニューヨークの様子を教えてあげてました。

網元さん情報局

MSXの3.5インチ2DDディスクの容量は720キロバイト。網元さんではこのディスク容量いっぱいまで使うことができる。個人のBBSとしては十分な容量だと言えるけど、ボードなどの書き込みが増えてくると、もっと容量がほしくなる。というわけで、思いきってハードディスクをつなげてみたのだ。

お湯ネットにハードディスクがついたぞ!

ハードディスクというからには、きっとカタイもんでできているディスクなんだろうけど、このさいハードディスクの中身がどーなっているかは問わないことにしよう。問題なのは容量の点なのだ。

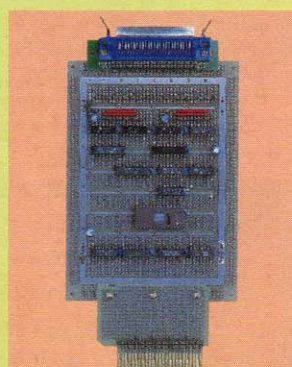
MSXで使用している3.5インチ2DDのディスク容量はフォーマット時で720キロバイトの容量がある。これにくらべハードディスクのほうは、機種によって違うけれど、20メガバイトとか40メガバイトの容量があるのだ。1メガバイトは1024キロバイトのことだから、20メガバイトのハードディスクにはMSXのディスクがおよそ30枚近く入ってしまうことになる。

で、じっさいにMSXにハードディスクをつなげるには、インターフェイスというものが必要になってくる。じつは、今回使用したインターフェイスはアスキーから販売予定の試作品。まだ、発売時期や価格は未定だけど、これでMSXにもハードディスクがつなげられるようになるのだ。

ハードディスク本体はPC-9801用として販売されているものを使用する。このほかにハードディスクは容量が大きいので、階層的にファイルを整理することのできるMSX-DOS2と、どーしてもスロットの数がたりなくなってしまうので、拡張スロットボックスが必要になってくる。

最近、ハードディスク本体は20メガタイプのもので、定価が8万円台と安くなってきているけれど、このほかに、インターフェイス、MSX-DOS2、拡張スロットボックスなど、ひととおりそろえるとかなりの金額になってしまうね。

☗お湯ネットにハードディスクを接続したところ。なかなかすごいシステム構成でしょ。

ハードディスクインターフェイス

価格未定/発売日未定

これがアスキーが開発中のハードディスク・インターフェイス(試作品)。製品版の発売日、発売価格は未定。はたしてハードディスクを必要とするMSXユーザーがどのくらいいるかは別にして、MSXの可能性と選択の幅が広がる点ではウレシイよね。

MSX-DOS2

価格34,800円(RAMなし:24,800円)

ハードディスクの20メガバイトとか40メガバイトといった大容量の外部メモリを管理するには、このMSX-DOS2が必要だ。

また、MSX-DOS2では、漢字BASICが使えるので、網元さんのホストマシンからオンラインで漢字の入力ができるのだ。

拡張スロットBOX

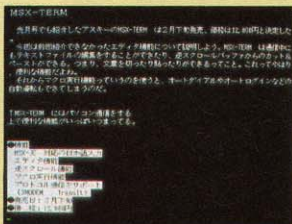
NEOS EX-4　価格29,800円

MSX2でハードディスクを接続するには、ハードディスク・インターフェイスとMSX-DOS2、それにモデムカートリッジが必要なので、どうしてもスロットの数がたりなくなってしまう。そこで、登場するのが、この拡張スロットBOXというわけだ。

MSX-TERM

先月号でも紹介したアスキーのMSX-TERMは２月下旬発売、価格は12,800円と決定した。

今回は前回紹介できなかったエディタ機能について説明しよう。MSX-TERMは通信中にもテキストファイルの編集をすることができたり、逆スクロールバッファからのカット＆ペーストができる。つまり、文章を切ったり貼ったりができるってこと。たとえば、逆スクロールバッファの一部分をディスクにセーブしたり、送信したりできる便利な機能だ。

それからマクロ実行機能っていうのを使うと、オートダイアルやオートログインなどの自動運転もできてしまうのだ。

⬆MSX-TERMにはパソコン通信をする上で便利な機能がいっぱいつまってる。

●機能
- MSX-JE対応の日本語入力
- エディタ機能
- 逆スクロール機能
- マクロ実行機能
- プロトコル通信をサポート（XMODEM、TransIt）

●発売日：２月下旬
●価　格：12,800円

全国 網元さん組合

ネットを自分で運営するということは大変なことだ。ボードに書き込みがあれば、そのフォローを書き込んだり、ゲストユーザーからIDの申請があれば、その登録をしたりと、やることはたくさんある。自分の機材をネットに提供してまでして、なぜ、ネットを運営するかと言えば、やはり楽しいからなんだろうなぁ。

●TM-NET

お湯ネットにも、ちょくちょく遊びに来てくれる、ミーハーBOYくんがシスオペを務めるネットだ。ちょっとHなボードがあるとか。

所在地……………福井県鯖江市
シスオペ………………田辺一雄
回線番号………☎0778-52-8087
通信速度…………300/1200bps
運営時間…………23:00〜6:00

●SOARER-NET

まだ、開局してまもないので、ボードは２つだけ。でも、みんな家族的な雰囲気でなかなか楽しいネット。みなさん、書き込んでね。

所在地……………愛知県津島市
シスオペ………………寺村　純
回線番号………☎0567-26-9873
通信速度…………300/1200bps
運営時間…………22:30〜7:00

網元さん訪問 あしかネット

日本全国に網元さんをホストにしたネットワークがあるけど、この“あしかネット”はすごい。なにがすごいかって、会員になると、ログインした日付を覚えていて、次にログインしたときに、それ以降に書き込まれたアーティクルをすべて順々に表示してくれる検索機能があるのだ。

もともと網元さんは、漢字ドライバーの部分を除いてBASICプログラムで書かれていて、BASICと通信用の拡張BASICを理解していれば、プログラムの改造は比較的かんたんに行なえる。でも、ここまで改造してあるネットは全国でもめずらしい。また、あしかネットは仮想４ドライブ仕様になっていて、BBSのメニューは16のボードに分かれている。内容もオーディオ関係、映画、ビデオ、車やバイクとバラエティー豊かだ。さらにPDS(パブリック・ドメイン・ソフトウエア）のサービスもある。

⬆あしかネットのオープニング。網元「改」とある。

MSXでここまでできるのかというカンジ。表示スピードもちょっと速いような気がする。とにかくAコマンドを使えば、ほっといても新しい書き込みが読めるのはいい。自分でホストを運営している人にとっては、いいお手本となると思う。いちどアクセスしてみてほしい。そのさい注意してほしいことは、運営時間を必ず守ってほしいということだ。とくに草の根ネットのホスト局は運営時間外は普通電話として使っているので十分注意したい。

新しい書き込みだけを読む

⬅Aコマンドを使うと新しい書き込みだけを検索して表示する。

豊富なBBSのメニュー

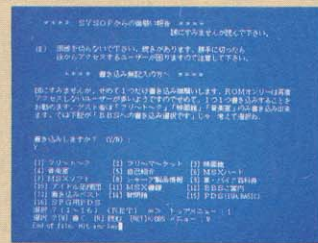
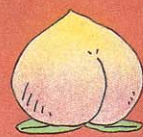
⬅BBSには16ものボードがあり、会員の書き込みも多いのだ。

ひとつでも書き込んでね

⬅見るだけの人をROMという。ログアウト前に、書き込みを！

あしかネット

先月号のこのコーナーで掲載した、あしかネットの回線番号に誤りがありました。正しくは右のとおりです。大変ご迷惑をおかけしました。ごめんなさい。

所在地………大阪府富田林市
シスオペ……………江坂闘太
回線番号……☎0721-29-7266
運営時間………16:00〜19:00
　　　　　　　　21:00〜2:00

INFORMATION

■ WATCH

ショックセンサー内蔵なのよ

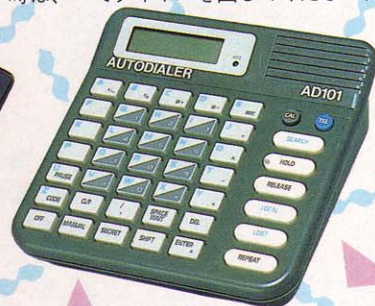
⬆上からジョギング用、自転車用、スキー用。問シチズン時計㈱☎03-342-1231

ジョイナーに代表されるように最近、陸上競技がぜん注目を浴びてきたよね。超人的な記録が次次と打ち出されて観衆の期待にしっかりと応えてくれてる。まっ、タイムは全然ふるわなくても自分もオリンピックごっこをしてみたい、って人に耳よりなお話。シチズン時計(株)から新発売の『スポルテ・ショックセンサー』は、スポーツ競技のタイム計測操作が、時計を体にぶつけるなどのショックを与えるだけでできちゃう、という便利なウオッチなのだ。

自転車用(11,500円)、スキー用(9,000円)、ジョギング・マラソン用(8,500円)の3タイプで、小型リチウム電池を1個使用してます。

■ GOODS

お電話おかけいたします

電子手帳おおはやりの昨今、電話番号をしっかり覚えて、おまけに電話までかけてくれる電子電話帳をご紹介しましょう。パイロット万年筆(株)から新発売された卓上型『オートダイアラー』(写真右)は504件もの電話番号を覚えてくれて、おまけに電話をかけたい時は、カードを受話器にあてるだけでOKなのだ。つまり自分でダイヤルしなくてもいいってこと。そして写真左は名刺型の『カードテレメモ・カナアルファ』で、120件記憶し、液晶パネルに名前と電話番号を同時に表示。ただしこちらは、ご自分でダイヤルを回してくださいね。

⬆価格は写真右が12,800円。写真左が3,400円。問パイロット万年筆㈱☎03-567-6111

■ GOODS

キモチいいことしてあげる!

寒さきびしき折り、ついついゲームに熱中してしまいがちな今日この頃ですが、若いくせに肩こりにお悩みの方に強〜い味方をご紹介いたしましょう。

(株)ヨネザワから発売のミニマッサージャー『ぷるる』は見てのとおりのキュートなボディー。このボディーの中に単5電池を1本セットして、スイッチをON。そうすると先端がぷるる、ぷるると振動してキミの疲れをいやしてくれちゃうわけなのよン。

ボディーは全部で6種類あって、ラッコの赤ちゃん、犬のおまわりさん、落語家の猫、ゴルフボール、たらこ唇の恋する女学生、そしてちょっぴりエッチなボインちゃん、といったバラエティー豊かな面々。

本体は高さ10センチ、電池別の重さ42グラムと、とってもコンパクト。ポケットにもはいるのね。

⬆どれがお好き？　価格は単5乾電池1本付きで650円。問㈱ヨネザワ☎03-861-6361

ピヨピヨ鳴いてしまいます

Mマガには MUSICピヨピヨなる定例記事があるけど、ここでは手のひらにのせるとピヨピヨ鳴いちゃって、頭を軽く押し下げるとライトがパッとついちゃうひよこをご紹介いたしましょう。

積水化学工業(株)から発売された『ぴよっこライト』がそれ。

見てのとおり、底なしにカワイイこのひよこは、鳴き声と明かりの両方で楽しませてくれるけなげなヤツなのだ。

おまけに、ライトをつけてからもう一度タッチすると消灯、そのままにしておいても、約30秒で自然に消灯してくれちゃう、というかしこさ。ほんとにご立派よね。

ピンク、グリーン、ホワイトの3色があります。

⬆価格は2,600円。単4電池を3本使います。問積水化学工業㈱☎06-365-4523

■ TOY ■

自分が自分じゃないみたい

⬆別売のバッテリーを使用のこと。価格は2,980円。問(株)トミー☎03-693-1031

去年、吸ったらあひる声になっちゃうヘリウム混合の酸素が爆発的人気だったけど、ボイスチェンジは飽きることのない遊びだよね。

で、このたび(株)トミーから新発売の『ボイスチェンジャー メガホン』は自分の声を、高い声、低い声、ロボットボイスの3種類に変えられるだけじゃなくって、なんと拡声器にもなってしまうというシロモノ。草野球の応援などによろしいかと思います。

あばれん坊なのだ!

ひさびさにミニ四駆の登場なのです。ファンの方、お待ちどおさまでしたね。田宮模型から今月発売される『レーサーミニ四駆・ダッシュ2号太陽(バーニングサン)』をご紹介しましょう。これは小学館コロコロコミックの人気マンガ、『ダッシュ四駆郎』に登場するダッシュ1号皇帝(エンペラー)の親友タンクローの愛車なのです。

筋肉たっぷりのたくましいフォルム、そして激しい走行でも電池がはずれないバッテリーホルダーを標準装備、などなど魅力の尽きないミニ四駆なのよね。

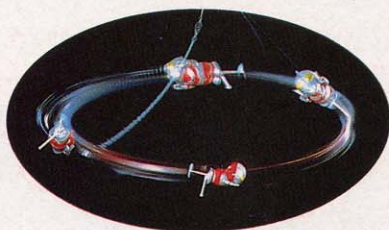
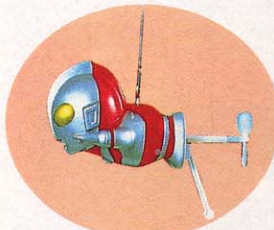
⬆いろいろと改造して楽しんでください。価格600円。問田宮模型☎0542-86-5105

■ TOY ■

空を飛んでしまえ!

昔なつかしのあのウルトラマン。最近人気が復活しちゃったみたいなんだけど、このたびタイミングよく(株)バンダイから『大旋回ウルトラマン』が新登場いたしました。

これは、天井からひもでつるされたウルトラマンがモーター使用のプロペラで実際に空を飛んでしまうという、かなり本格的なもの。モーターは単3電池を1本使用。

やっぱりウルトラマンは空を飛ばなきゃね。

⬆対象年齢3歳以上。連続使用時間60分。価格は1,500円。問(株)バンダイ☎03-847-5111

■ GAME ■

死後の世界でダービー!?

⬆イラストはもちろん相原コージ。価格は5,800円。問(株)ヨネザワ☎03-861-6361

(株)ヨネザワの大人気ゲーム『たんば』シリーズの第3弾『たんばダービー』が発売されました。もちろん死後の世界が舞台。で、今回はパーティー向けにダービー形式を採用し、参加者無制限で楽しめるようになっているのです。ルールはとっても簡単。守護霊、いたこなど5つの霊を競走馬に見立てて死後の世界を走らせ、どの霊が一番早く神界にゴールインするかを賭けるというもの。ユニークでスリリングな賭けが思いっきり楽しめるすぐれものゲームなのです。

■ TOKYO DISNEYLAND ■

室内でのりきりましょう

もう、2月。ちょっと寒い季節になってしまいました。が、お天気がいいときなどは、外にでるのが元気な子。試験が終わったら、気分転換にでも、浦安に足をのばしてみるのはいかがでしょうか?京葉線舞浜駅下車、目の前の、東京ディズニーランドです。京葉線は、西船橋駅で乗り換えるか、地下鉄有楽町線の新木場駅で乗り換えればいいようです。

ま、たとえ、あったかい日でも、寒いでしょうから、どこかあったかそうなアトラクション(!)を、今月はご紹介してみましょう。

⬆スペースマウンテン。独特な外観。

トゥモローランドのスペースマウンテン。いわゆるジェットコースタータイプのアトラクションなんだけど、乗ったら緊張して、かえってポカポカする(?)から、冬でもいいかも。大きなドームのなかにコースがつくってあるので、うー寒いといいながら乗らなきゃならないということはありません。

そしてね、あとはホーンテッドマンション。いわゆる西洋お化け屋敷。お化け屋敷といえば夏の風物詩なんだけど、東京ディズニーランドのそれは、2人用のカプセル型ベンチに座って体験するアトラクションなので、冬には似合わない、ということはないよ。アベックのあなたなら、ほれほれ、ホットホット。

では、室内アトラクションで、寒い時期をのりきることにいたしましょう。

ただ、1989年2月24日は、東京ディズニーランドは、臨時休園となります。お忘れなきように。

⬆特殊効果のホーンテッドマンション。

☆東京ディズニーランドに関するお問い合わせは☎0473-54-0001、または☎03-366-5600、東京ディズニーランド・インフォメーションセンターへ

CDミニのオンパレードなのです

⬆ステッカー付き。価格は各1,200円。(問)アポロン音楽工業㈱☎03-353-0191

ここのところ、CDのミニ版がおおはやりだよね。そこで今回は、アポロン音楽工業(株)から発売されたCDミニ版を、ご紹介いたしましょう。

『WEC ル・マン24』、『サイバータンク』、『ダブル ドラゴン』、『シルフィールド』の４種類なんだけど、どれもこれもゲーセンですっかりおなじみのゲームばかり。なんと、ル・マンのアレンジバージョンにはボーカルがはいっているのもあるし、サイバータンクのアレンジバージョンはしっかりヘビメタしちゃっているのだ。お試しあれ。

15歳のミュージシャン誕生!

⬆写真左が吉村龍太、右が遠藤友貴。キュートだ。(問)㈱ポリスター☎03-406-8161

もはや完全に市民権を得た、って感じのコンピュータミュージック。このたび、そのコンピュータミュージック界に、なんと弱冠15歳の少年ふたり組がデビューしちゃうのだ。バンド名は〝radish〟(ラディッシュ)。うーん、そうか大根かぁ、なんて感心してる場合ではないんですよ。ふたりのうち、吉村龍太くんが、作曲も編曲もシンセプログラマーもキーボードも、それにヴォーカルまでぜーんぶ自分でやってのけてしまう、ときたもんだ。で、もう一方の遠藤友貴くんはドラムとヴォーカルを担当してるわけ。

デビューアルバムは『少年記』で、その中の１曲『100,000,000℃のめまい』がデビューシングルとして同時に発売されます。作詞こそ作詞家伊藤薫が担当しているものの、そのほかはほとんどふたりの手作りなのだ。コンピュータ世代のふたりが、コンピュータミュージックで自分たちの気持ちをすなおに表現したらこうなった、って感じのスガスガシイ作品。価格はアルバムのCD2,800円、カセット2,500円。CDシングル1,000円。

千倉真理の 映画も大好き!

寒さが身にしみる季節です。強い男は、孤独でなければいけない。定住の場があってはいけない。『ホームボーイ』。

こんにちは。正当派の男の子がきらいだってわけではないんだけど、不良男や不良少年を好きになってしまう確率が高い、千倉真理です。

「僕を信じて！　一生、君を守ってあげるよ」と、カフスボタンと瞳をキラキラ輝かせてくれる人よりも、

「そんな先のこと聞かれたってわからねえよ……」と、皮ジャンひっかけて、風のように街を歩いていく、ふらふらした男の子に哀愁を感じてしまうようです。

で、今月ご紹介する映画は、斜めに構えた視線が憎い、ミッキー・ローク主演の『ホームボーイ』です。ミッキー・ロークってわかるかな……あの官能的な映画『ナイン・ハーフ』で、危険な男を演じた色っぽい男性です。

さて、この『ホームボーイ』。ミッキー・ロークは、ジョニーという、街から街を渡り歩く、流れ者のボクサーを演じます。

ボクシングのシーンが、いやに長いのも、ミッキー・ローク自身が10代のときに真剣にプロボクサーを目指して、トレーニングをつんでいたという、筋ガネ入りのボクサーだからか。真にせまるものがありました。

⬆音楽は、ミッキーが、自らエリック・クラプトンに頼んだそうだ。ブルース・ギターがしぶい！　大人の映画ですね。

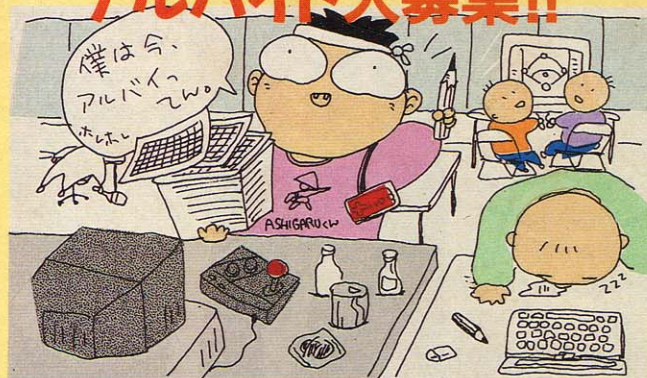
ボクシングの経験だけでなく、ミッキー・ロークのおいたちも、７歳のときに両親が離婚。母親にひきとられるが、彼女の再婚相手との新しい家庭になじめなかったという家庭環境。

⬆このすねた表情が、何ともいえないのです。ジョーン・ローンと人気を二分しているといわれている。

こういう部分から考えても、この映画は、彼の自伝的な作品なのでしょう。何でも、10年以上の歳月をかけたそうです。

『ホームボーイ』について、ミッキー・ロークは、こんな風に語っていたそうです。

「ワルというレッテルを貼られてしまった男の心の叫びを、自分のことのようにわかる奴がいて、その２人の男の間には、往々にして、あることが起こる」孤独で、ワルで、男にしかわからないこと……。ジャズが哀しく響く作品です。夜の歌舞伎町が似合ってしまったりするかも。

アルバイト大募集!!

春といえば卒業とか入学の季節。新しい生活のスタートを切る人も多いことでしょう。そこで、Mマガ編集部ではアルバイターさんを大々的に募集いたします。お仕事の内容はゲーマーとか、編集補佐とかって感じ。まっ、とにかくMマガにもMSXにも並々ならぬ情熱を持ってる人がホシイわけなのよね。Mマガ編集部の実態を自分の目でしかと確かめたい人、このチャンスをお見逃しなく。

応募する人は写真を添付した履歴書を下記へ郵送してください。首を長～くして待ってます。

◆応募のあて先◆

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー
MSXマガジン編集部

VIDEO

クロコダイル・ダンディー2

カルチャーショックコメディーの、おもしろさを知らしめてくれた『クロコダイル・ダンディー』で、一躍人気者になったおっさんスターのポール・ホーガンが、再びトライした第2弾。前作はニューヨークにやって来たオーストラリアのワニ捕り男が巻き起こす騒動を描いていたが、今回は彼が故郷に戻って、恋人と一緒に麻薬組織と戦うお話。

といっても、決してドンパチのアクションじゃないところがミソ。なにせこのダンディーさん、オーストラリアの大自然とともに生きたお方だから、荒れ地は自分の庭のようなもの。苦戦を強いられる都会人の敵をシリメに、先住民族の助けを借り、自然に守られながらあくまでヒョウヒョウとした戦いぶりを見せる。

自然を侮る者には厳しく、敬う者には優しい。そんな文明批判も聞こえてきそうだけれどそれは置いといて、まずはミスター自然児ダンディーさんの、人を喰ったような胸のすく活躍に、拍手をしようじゃありませんか。

●発売元/CIC・ビクタービデオ
販売元/日本エイ・ブイ・シー
●2月24日発売/112分/15,800円

翼よ! あれが巴里の灯だ

ニューヨーク、パリ間大西洋無着陸横断飛行にたったひとりで挑戦し、見事成功したリンドバーグ。その冒険と夢にかける不屈の精神を感動的に描いた作品だ。

リンドバーグの夢を実現するために資金を出すセントルイスの有力者たちの言葉「僕たちは彼のスピリットに金を出すのだ」に胸がいっぱいになり、それに応えるリンドバーグの〝夢を信じる心〟に目頭があつくなる。だからこそ、パリの夜景が目の前に広がった瞬間がすこぶる印象的なのだ。

それにしても、原題〝The Spirit of St.Louis〟(飛行機の名前ね)を『翼よ！あれが巴里の灯だ』に変えた当時の映画宣伝マンって、本当センスあるナァ。

●発売/販売元
ワーナー・ホーム・ビデオ
●発売中/135分/15,800円

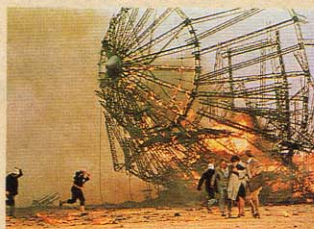
ヒンデンブルグ

空の貴公子と呼ばれた飛行船ヒンデンブルグ号の謎の大爆発事件に材を取り、サスペンス仕立てで作られた、これは地味ながら手応えありの佳作なのだ。

「ヒンデンブルグ号は時限爆弾によって爆破される」という予告を現実にしないため、ドイツからアメリカへの飛行船の旅に乗船するドイツ大佐。予告は本当なのか？ はたして犯人は？ 爆弾はどこにある？ 限られた空間と時間のなかでのサスペンス、さまざまな乗客が巻き起こす人間ドラマ。そしてラストの大スペクタクル！

特に大爆破シーンは当時のニュース・フィルムを巧みに組み合わせて臨場感たっぷり。アカデミー特別視覚効果賞も納得なのだ。

●発売元/CIC・ビクタービデオ
販売元/日本エイ・ブイ・シー
●2月24日発売/126分/15,800円

BOOKS

HALNOTE ツールコレクション

TOP30にもしばしばお目見えしたあの『HALNOTE』のツールコレクションが立派な本になって新登場。HALNOTEユーザーにはとびっきり役に立ってしまうのです。なにしろこの本は、HALNOTEとMSX2さえあれば動いてくれちゃうツールのオンパレードなのだ。『スーパー住所録』、『フォントエディタ』、『キーマッパー』、『カレイドスコープ集』、『電卓』、『MORE』そして『SRAMSAVER』といった便利なツールの数々。ダンプリストを見ながらコツコツと打ち込んでみてはいかがでしょう。もちろんリストだけじゃなくて、操作方法をこんせつていねいに説明してくれている『体験セミナー』もあるのです。実用的な内容とともに、HALNOTEの存在がいかに重要かを、コンピュータの歴史とからませて、とくとくと語っている章もありますよ。HALNOTEユーザーには必読の一冊だと思います。

☗著者は福本雅明。定価1,200円。㊞㈱アスキー☎03-486-1977

新・電話時代1989

'88年9月号の特集おもしろNETWORKでインタビューさせていただいた、あのすがやみつるさんが“電話”の本を出してしまいました。パソコン通信、ボイスメール、ファクシミリなど、彼自身の体験をもとに、電話と電話回線をいかにして個人情報システムとして活用するか、という点にまとをしぼったとっても実用的な本なのです。

考えてみればこのところ、電話とか、その周辺機器ってめざましい変化を遂げてきた。ファクシミリなんて登場した時は天地がひっくりかえるぐらいビックリしたけど、今じゃ個人で持ってる人もけっこういたりするし、パソコン通信もますますさかんな様子。留守番電話とかポケットベルとか生活に密着しているモノの、いわば取り扱い説明書のような本なのです。

なお、個人レベルでは手の出ない高価なメディアに関しては、別の機会に執筆する予定とのこと。

☗すがやみつる著。定価1,200円。㊞㈱データハウス☎03-320-6851

バランスオブパワー デザイナーズノート

MSX2版が発売されるやいなや、話題騒然の『バランス・オブ・パワー』。なんてったって、過去じゃなくて現代の世界戦略がテーマだから、とにかくなまなましいったらない。

この魅惑的なシミュレーションゲームを作者クリス・クロフォード自身が攻略法から作成秘話まで、とにかく詳細に解説しているのが、この本。そんじょそこらのゲーム攻略本とは、ちょっとどころかだいぶちがってるこの本は、ゲームの発想とかデザインのノウハウとか、そういった奥の手をかいま見ることができちゃうのだ。だから、このゲームに頭を悩ませている人にも、ゲームのデザイン一般に興味がある人にも、おすすめできる一冊に仕上がってます。

おまけに、世界の歴史、政治、経済、社会情勢、その他もろもろのお勉強にもとっても役立ってしまうしね。ワンランク上のゲーム攻略本であることは確かなのです。

☗多摩豊監訳。2,800円。㊞㈱ビジネス・アスキー☎03-486-7119

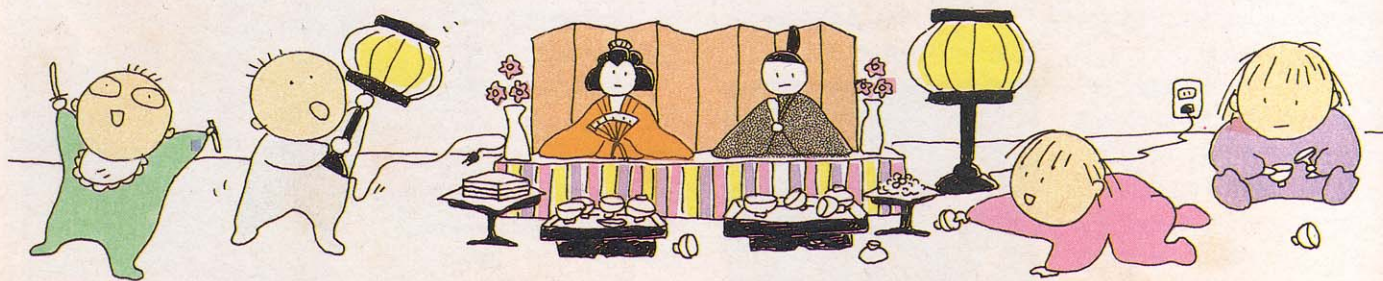
MSX2+パワフル活用法

MSX2+ユーザーのみなさま、どうもお待ちどうさまでした。このたび、ついに『MSX2+パワフル活用法』なる心強い本ができました。

その名のとおり、MSX2+をとめどなくパワフルに使いこなしたい、という人にうってつけの本なのです。この本、まずMSX2+とMSX2との違い、つまり具体的にどんな機能が加わったのか、をじっくりと説明。次に、MSX2+最大の特徴とされてるグラフィック機能について、新しいスクリーンモードを中心に紹介。それからそれから、MSXがこれまで得意じゃなかった漢字の処理を可能にした、MSX漢字ドライバ、つまりは日本語処理機能やMSX2+と同時に発表されたFM音源の規格であるMSX-MUSICなどなど、MSX2+に関する情報のいっさいがっさいが詰まってます。MSX2+ユーザーじゃない人にも一読をおすすめ。読んだらきっと欲しくなっちゃうよ。

☗杉谷成一著。価格は1,200円。㊞㈱アスキー☎03-486-1977

PRESENT

今月はなんとビデオもあるよ。ほかにもゲームソフト、テレカ、Tシャツ、とスペシャルな内容。締め切りは3月8日だ。

史上最強のゲーム・ビデオ「MSXのすべて」

1月号でも紹介した、MSXのビデオ〝史上最強のゲーム・ビデオ『MSXのすべて』"を(株)双葉社より3名の方にプレゼント。タイトルにもあるように、とにかく〝史上最強"なのだ。話題の『R-TYPE』など、なんと100タイトルがぎっしりつまった90分。ゲーム情報のみならず、LINKS、MSX2+などのコーナーも充実してます。

R-TYPEのTシャツ

アイレム販売(株)から、いま人気沸騰の『R-TYPE』のTシャツを5名の方にプレゼント。ベーシックな白地に青いロゴが光ってる、ピッカピカなTシャツなのよね。

まっ、半袖だから春が来るのを待ってから着てちょうだいな。

テレカいろいろ

毎度毎度お世話になってるキングレコード(株)から、テレカのプレゼントなのです。デザインは川口すみえちゃん、ファルコムレーベル、ソーサリアンの3種類で、各3名、計9名の方に当たります。どれをとってもおしゃれなテレカ。応募の際は種類の別を必ず明記してください。

MSフィールド機動戦士ガンダム

(株)ファミリーソフトから、最新作『MSフィールド機動戦士ガンダム』のソフトを3名にプレゼントなのだ。このゲーム、人気アニメがシミュレーションゲームになったんだけど、アニメとはひと味もふた味もちがう魅力を持った秀作。アニメを知らない人も夢中になれるおもしろさなのだ。当たった人はじっくりと戦闘にはげんでください。

♡ごめんなさい

※おかげさまで、今回はごめんなさいする内容が見あたりませんでした。ほんとは毎月こうでなくちゃいけないんですけどね。これから、ますます気をひきしめていきます。

ところで、当インフォメーションのコーナーでは、読者のみなさんのご意見、ご希望のほか、いろいろな情報をお待ちしています。こんな物を取り扱ってほしいとか、こんなイベントを開いちゃうぞとか、とにかくいっさいがっさいお寄せくださいませ。

また、プレゼントの応募方法についてですけど、賞品名とか、種類の別とか、あとお名前とかを書き忘れてるはがきがあります。せっかく送ってくれても、これではどうにもなりません。必要事項はハッキリとわかりやすく書いてくださいね。以上、インフォメーション担当者からのオネガイでした。

♠プレゼント応募のあて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー MSXマガジン編集部
インフォメーション プレゼント係 ○○希望

明暗そろえて今月もまあがんばってみる

MSX通信 Light side

あれこれ、つまらないことに頭を働かせる時間は、とても貴重かもしれませんぞ。いや、ほんま。人にいえないようなくだらないことを考えている時間というのは、まぎれもなく、自分ひとりの時間なわけである。わけであるからして元号も改まったわけですし、4月からは税制も変わってしまうようですので、車は大排気量のものでも、税金が安くなります。こりゃ幸運。

〈特　集〉浅香唯が、夕方くすぐったーい。

さて、タイトルの文章の意味がおわかりになられたであろうか？黙読しているだけでは、わかりにくいかもしれない。声に出して読んでみよう。「あさかゆい、が、ゆうがたくすぐったい！」、うーん、もうわかったね。適切な漢字をあてはめてみると、「朝痒い、が、夕方くすぐったい」。甥っこの孝夫クンが朝起きたらインキンがかゆくてしょうがないので、クスリをつけたら、夕方には治ってきてだんだんくすぐったくなってきた……というような状況を如実に表現した文章な、わけである。

一種のことば遊びである。浅香唯を、あさかゆい、というふうにバラして、朝痒い、というふうに組み立てなおす。そして朝痒いに対抗することばを選定して、そのもとになることばのあとに添付する。なんだ、そんだけじゃないのという単純なことなのであるが、その単純なプロセスのなかに、その分解する際のセンスのよさ（分解能）、みんなが納得のいくスレスレの線での反対語を生み出すボキャブラリーの豊富さ(データ量)、紹介する際の間(タイミング)など、あらゆる意味での、ことば遊びの骨子が含有されているのである。

では、ほかにも例示してみよう。「宍戸錠なら、虎鰻」となるだろう。獅子・どじょう、だから、獅子に対抗して虎、どじょうは、ちょっとむずかしいが、まあ鰻ということにして、「とらうなぎ」と行政指導されたわけである。

無生物の場合の派生というのもありうる。「岩下志麻なら、言わせない大陸（言わした島、と解釈して)」、「光GENJI なら、暗黒平家」、「小泉今日子が、大泉明日子」、「はかま満緒なら、紋付太郎（満緒はむずかしかったので、太郎とした)」、「ウルトラマンなら、買うきりんウーマン(トラを売る、に対して)」、「チャゲ＆飛鳥が、謎のインド人チャダ＆奈良(飛鳥時代に奈良時代をぶつけた結果)」、「ボン・ジョヴィなら、正月・富山の薬箱(ジョヴィを常備薬と解して)」、「佐野量子なら、よいよい中性子（さのよいよい＋量子物理学より)」、「井森美幸が、やもり陽あたり良好」、などと考えられる。直感的にキミも考えられるなら、いくつか例を挙げてみてほしい。

第2章 研究

さて、いろいろ例示してみたので、だいたいの要領はつかんでいただけたものと思う。では、実地に、検証していってみよう。

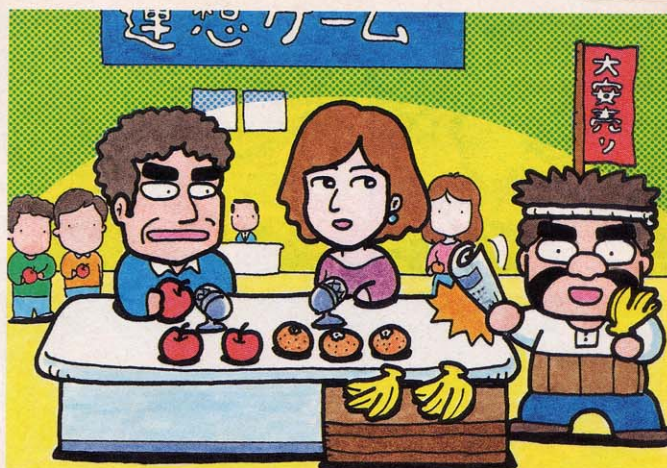
かりに江戸屋猫八、という課題が出たとしよう。さて、これを、どう解釈するか？

江戸屋というところを、江戸と屋に分けてみる。江戸と屋だ。江戸ということばなら、大阪、上方、あるいは東京などということばが思い出される。まあ、比較的簡単なことばである。では、屋はどうか。屋、とういのはなかなかむずかしい。どう考え方を派生させていくか？　ここで、あなたの思考の流れが重要なポイントとなる。

木村屋とか亀屋とか、お菓子屋さんやパン屋などに、屋号の屋として用いられることがある点に注目してみると、屋に対抗することばは、おのずと、堂ということになると思う。万年堂とか、鶴亀堂とか、ほれ、あるでしょ？　ということで、屋に対抗しては堂ということに決めた。

あとは、簡単簡単。猫ならやはり犬だ。八なら九だ。最初の、江戸のところの解答例を上方ということにすると、まとめてみると、「上方堂犬九」。「江戸屋猫八が上方堂犬九」ということになる。

無生物や雑貨の名称でも、試してみることにしよう。最近では、電気掃除機の普及であまり目にしなくなった、ちりとり。ちりとりに着目してみる。「ちりとり」の「ちり」は２方向について考えられる。地理なら、やはり歴史だ。しかし、チリなら、リオデジャネイロということになってしまいかねない。うーん。どちらだろう？　こういう場合は、逆から考えてみればよかろう。後半の「とり」に対抗するのは、やはり魚、だろう。魚を先に決定しておいて、前半を連想していくぞ。歴史魚と、リオデジャネイロ魚。リオデジャネイロ魚のほうが、どことなくおもしろそうなので、「リオデジャネイロ魚」ということに、ほら！　おのずから決まってしまうではないか。

どうかな？

第3章 展望

さて、このたぐいまれなることば遊びの、これからの展望であるが、そんなものがある由もない。

しかし、それでは身も蓋もないので、ほかにどういう例が考えられるかを示して、結びのことばに代えさせていただこう。

洗剤のママレモンなら、ママというところと果実のレモンに着目して、「ママレモンなら、パパパパイヤ」。レモンをオレンジあたりと安易に変換しないところあたりが、いいでしょ？

しりあがり寿（ことぶき、と読む）という現代風漫画家がいるが、彼なら、「しりあがり寿なら、〇〇〇〇さがりアンラッキー」かな。しりあがり寿を知らない読者は、本屋さんの漫画コーナーで、立ち読みしてみてみよう。なお、〇〇〇〇の部分は、いろんな理由で、伏せ字とした。

喜国雅彦（きくにまさひこ、と読む）という漫画家がいる。青年漫画誌などで健筆をふるっている。彼は、漫画のネームで（うそ）をたびたび使うので、M通筆者の小生としては以前より要チェック人物だったのであるが、ああ今回は彼を紹介するのにいい機会だなあと思って、紹介してみた。ただそれだけ。もし、喜国さん、M通を読んでいらっしゃるならば、おたよりください。あなたの絵柄とセンスには、尋常でないなにかを感じております。われわれと一緒にお仕事いたしませんか？

さて、思わぬところに話題がそれてしまったが、内容をもとにもどすことにしよう。

「わたせせいぞうなら、羽毛腹サービス業」というのは、どうだろう。「午後の紅茶が、午前の烏龍茶」、は、簡単だわな。「ロッテリアのサンキューセットであれば、マクドナルドのサンパチセット」とこうなる。しかし、マクドナルドとロッテリアの戦いは、すごいものがあるな。わたしは、モスバーガーのてりやきバーガーも、けっこう、好きだけど。テレビの番組『笑っていいとも』なら、こういう発言をすると自宅にモスバーガーが山ほど届けられる、というようなことがあるらしいが、Mマガに書く程度なら、そういうこともないので、悲しい。

いかがだったかな？　いろいろたわいのないことでも、あれこれと考えてみることは、とても頭の体操になるので、いいことだとおもう。ボケの防止にもなるし。反対語、対抗語（対抗語ということばが存在するかどうかはしらんが）を即座に考えて、すぐ合体させる。この遊びが、'89年のトレンドであるはずではないかなと予想する。

マヌーなサイバーパンカー

知人の某プロミュージシャンが、このあいだいっていた。「自分の体にMIDIの端子がついてたら、どれほどいいのにかなあ……」。

けっこうすごい意見だと思った。また、ほんとにそうなら、またすごいと思った。特定職種のサイボーグの完成である。

人間とテクノロジーの調和。うまくいけばいいのだが、へんなものと調和してしまうと、あとがたいへんである。MIDIのインターフェイスならまだ、カッコイイ。しかし、プリンタのインターフェイスと調和してしまうと、いっつもジーギャージーギャーとかいいながら、プリンタのめんどうをみるはめになってしまいそう。

また、電子ジャーとコーヒーメーカー、さらに包丁とぎ器などと調和してしまうと、それでまたその調和した人間の性別が男だったりすると、ご養子さんに迎えられて、まあそれはたいへんなことにもなりかねぬ。お台所の見張り番。

バイオテクノロジーとメカニカルなテクノロジーの融合は、倫理上の問題などからしても、やはりじっくり腰をすえてかかるべき問題であろう。サイボーグは、ロボコップなどの映画を観るうえではとても楽しい、痛快無比なものであるが、さて、人間の人格上、権利上の件になると、複雑すぎて、結論が出ないほど、諸問題が山積みということになってしまう。

ま、しかし、私は、指のさきに超高感度カメラをつけて……あ、いやいや、聴力を今の500倍にあげて、あ、いやいや。いろんなものがつけられるMSXのスロットみたいなものが、一個ぐらいついててもいいかなあ、わき腹あたりに。

MSX新作ゲームレビュー(うそ)

まだやってるよ、うそのレビュー。このコーナー信用しちゃあいけませんぜ。でもね、おもしろく読んでほしいのよ、私は。

F-1スプリット1Dスペシャル

なんと、おどろくなかれ、コナ三(コナサン)から、パワフルなレースゲームが発売されそうだ。その名は『F-1スプリット1Dスペシャル』という。どういうゲームかを、ざっと説明してみよう。

画面構成は1D、つまり1次元ということだけあって、点はひとつだけと、非常にシンプルとなっている。その、ひとつの点のなかで、熱い男の戦いが繰り広げられるわけだ。自分は時速300キロを超えるマシンのレーサー。その、マシンをジョイスティックで操作するのだが、ここでひとつの決まりごとがある。まず、自分のマシンのスピードだが、それは赤系統の色4段階でわけられる。濃いほどスピードが速いわけだ。また、右にカーブを切ると青、左だと黄色に色がかわる。敵のマシンが接近してくるとアラーム音で警告してくれる。また、クラッシュすると点が高速で点滅する……など、すべて点ひとつで、判断し操作するわけである。これは迫力だぞ！

慣れるまでは一苦労かもしれないが、ひとたびその操作を覚えると、キミはもうこのゲームのとりことなることは、まちがいないであろう。健闘を祈っちゃうよーん。

⬆大きく左にカーブを切ったところ。とにかく1Dなので、すこしわかりにくい。

⬆あっ！　クラッシュ！　しかし1Dなので、すこしわかりにくいんだな、これ。

いよいよよいよい朝から回文大作戦

なぜだろう、ここには、コンスタントにおはがきがくる。魔法陣やダビデの星に関係があるように、回文というものには、なにか不思議な力が、あるわけねーわな。

さて、まずは小作品から。埼玉県の竹内優介クン。「馬が舞う」、「イカ食いに行くかい？」、「天狗の軍手」。まあ、かわいらしい作品群だこと。静岡県のダニエル宇並クン。ひさしぶりじゃないか。ダニエル。最近はどうしてたの？　ああ、そう。キミの作品だ。「エロ、アロエ」、「ポルノのルポ」。なんだ、わけのわからんシモネタばかりではないか。反省しなさい。

岩手県の、ペンネーム、とろいかい？　ロト。あのねえ、私はペンネームというのが嫌いなのだ。あまりにも自分の世界に浸りきっているような気がして、いやなのだ。だから、できるだけ、ペンネームなんたらとかいうのは、やめてね。匿名希望なら、その旨を書いてくれればよろしい。しかして、ロトクンは、たくさん考えてくれたな。「私マリ、かわいい小猫、いい、わかりましたわ」、「来たらしい、しらたき」、「玉吉、ん、インチキ、また？」。まあ、よしとしましょう。あ、そうだ、ロンドン小林どこいった、あいつ考えてくるっていってたよな、先月。どっかいった？　許せんなー。

Dark Side アブMSX通信!!

MSX通信の暗黒面、アブMSX通信である。いや、なかなか反響は、よいようだな。特に同じとこさがしには、山のようなおはがきが編集部に舞い込んできておる。みんな、こういうパズルみたいなのが好きなのかなあ？　それとも、図書券3,000円分の賞品というのが魅力なのかしらん。ああ、たぶんそうだね。

(同じとこさがし)

お正月の郵便事情を乗り越えて、Mマガの発売日からわずか１週間で、1,000通をこえる解答をいただきました！　びっくり。こんなに反響があるとは思いませんでした。これからは思うことにしよっと。

さて、正解は、隣を見てね。

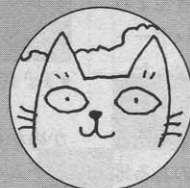
では、今月も問題です。下の２点のイラストは、もちろん今をときめく桜玉吉先生画のものですが、この２作品に共通する、同じところが１ヵ所だけあります。それは、どこでしょう？　官製はがきに、解答、あなたの住所、氏名、年齢、職業、電話番号、趣味、新税制についてのコメントなどを書いて、M通最後のページに書いてあります編集部の住所に送ってください。抽選で、２名様に図書券3,000円分を進呈いたします。発売日より２週間後の到着分まで有効解答といたします。

なお、印刷の汚れやしみ、ずれなどは、ちがいになりませんので、お気をつけあそばせ。正解者の発表は、４月号のこのコーナーで。

今月は、簡単でしょ？　でも、落とし穴に気をつけようね。

先月の解答

たくさんのおはがき本当にありがとう。だいたい８割ぐらいの方々が正解でした。一番多かった誤答例は、「わくの形が同じ」というもの。あのねえ、たしかにM通は、ふざけたページかもしれないけれど、そういうふうなふざけかたは、けっしていたしません！　怒るよ。ぷんぷんぷんぷん、ニコニコぷん。てってけてー。ほえー。

正解は、猫の口と鼻の部分と、ビートたけしみたいなこどもの顔の部分でした。けむしと鳥の目がいっしょという解答例もいただきましたが、それは、ペケよ。

さて、幸運な人はだれ？　厳正な抽選の結果を発表しまーす。熊本県の植田智さん、おめでとう。もうひとりは、福島県の大内睦美さん。以上のおふたかたに、図書券を贈ります。待っていてくださいませ。お送りしますから。

尾藤イサオに似てる

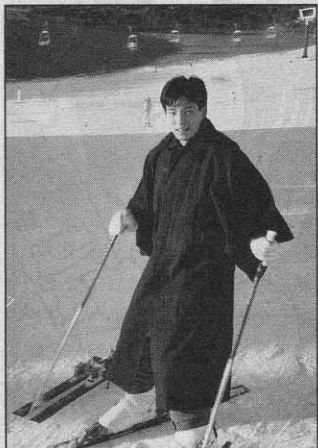
書生さんお色気大冒険 苗場編

なんだかわからないけれども、わからないうちに連載が始まった、尾藤イサオにとてもよく似ている書生さんが、日本各地を行脚してしまうという、旅のコーナー、書生さんお色気大冒険だ。前回は、編集部のすぐ近くにあるジャズスポットでお茶を濁したのだが、今回はどどーんと遠距離、新潟県にある苗場スキー場に、鎌倉生まれの謎の書生さんを派遣、レポートしてもらうことに、あいなった。

⬆ますます妙なところに磨きがかかってきた、書生さんのポーズ。

⬆書生さんだけあって、滑るときにも、和風コートを着ている。

みんなは、スキーとか、するかな？　近ごろでは、スキーの研修を兼ねて、修学旅行を雪のある地方にもっていってしまう高校も、多いとか。私、田中パンチも、高校の修学旅行という名目で、長野県に出向き、スキーの講習を受けた覚えが、あるな。3日か4日の講習会で、ブルークボーゲン、パラレルターンの寸前までいったような、気もする。ほっほっほ。自慢できるような段階でもないだろうが、まあ、最近ではとんとスキーなどとは縁のない生活をしているので、まあ、いいよね。

しかし、世間では『わたすき』とかぬかして、スキーに連れてってブームなどというふらちな輩がウキウキするような傾向もあるようなので、スキーのスの字ぐらいはかじっておいたほうが、いいかもしれないな。ちなみに、わたすきとは、映画『私をスキーに連れてって』から、きている言葉である。覚えておくように。M通の読者たるもの、時代の流行に敏感になっていなければならんぞ。

⬆西日の苗場に、りりしい書生さんルックはよく似合う。これこそ雄姿であるな。

さて、前置きがマンモスロングになってしまったが、いよいよ、謎の書生さんの登場なのだ。みんなで、声を合わせて呼んでみよう。せーの、書生さーん。

「はい、なんですか。今日はタクシーで帰ろうと思うので、仕事を早く切り上げたいんですよ」

では、べつにタクシーで帰っていいから、キミが苗場にスキーをしに行ったことについて、レポートしてから、帰りなさい。

「ああ、いいですよ」

スキーは、毎シーズン行くわけなんですか？

「ええ、年に最低1回は、行ってますねえ。しかし、苗場は、今回が初めてでした。よかったですよ」

どういうところが、よかったわけなんですか？

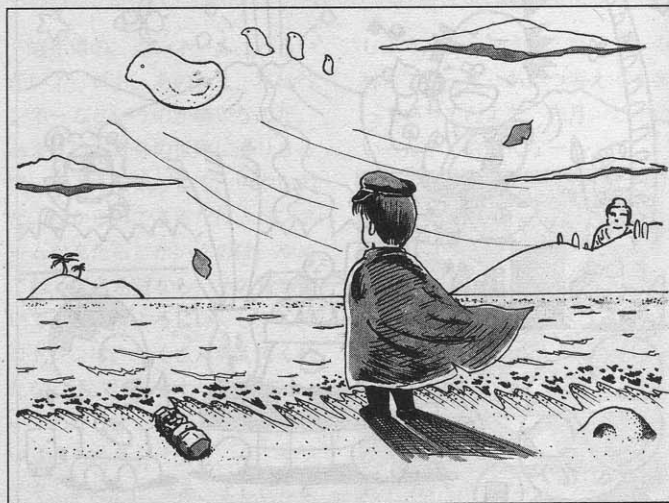
「メジャーだし、プリンスホテルがあるし、設備も整っているし、女子大生も多いし、なんかこう、とても、華やかな感じがするんですよ。あ、しかし、ワシはべつにふらちな考えで、いっているんではないんですよ。純粋に、スキーというスポーツを楽しみに、行っているわけです。ふっふっふ」

なんだ、その不敵な笑いは。それから、なんでもいいけど、自分のことをワシ呼ばわりするのはよしなさい。まだ、若いんだから。

「リフトが混んでて、たいへんでした。しかし、あの、スノーボードっていうんですか、サーフボードみたいなやつで、すべるやつ。あれ、いつも見るたびに、心配になるんですよ」

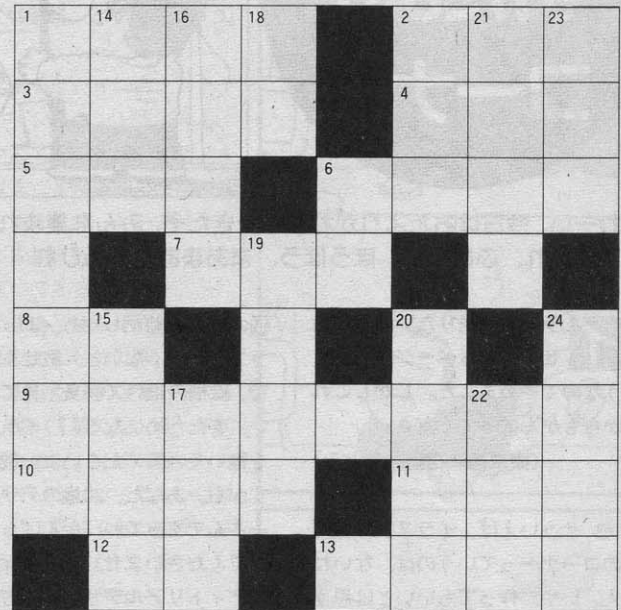
そんなことはどうでもいいから、自分の頭の上の蝿をおっかけなさいよ、ええ？

「そうですね、でも、ひとつ悔やまれることは、知り合った女子大生の電話番号を聞かなかったことですね。けっこう、ウブなんですよ、私は」

そうかい、それはよかったな。早く帰りなさい。バカ。

クロスワードパズル

クロスワードパズルのお時間です。全解答を、お送りください。３名様に、図書券3,000円を進呈。前回の解答は、次回のこのコーナーで発表します。さ、がんばろう！

〈タテのかぎ〉
1　青い空で、有名。
2　大衆のウイスキー。私の親父も飲んでおりましたぞ。これを。
6　鉄砲と病気。
14　私は、ひまわり組でした。
15　おお、なかなかカワイイじゃん。好みだぜ、あのコ。
16　兄と姉の反対。
17　へたな字だなあ、貴様。それ、なんとかしろよなあ。
18　さあ、帰ろう。といいながら彼は〇〇につく。
19　くせーなー。
20　かわいらしい、熊。
21　でへへへ、おじょうちゃん。でへへへへへ。
22　ほとんど裸で踊る。
23　さあ、あなたもわたしも、組みまくりましょう！
24　男の人魚は気持ちわるい。

〈ヨコのかぎ〉
1　キムチの大根版。
2　おろしたら、どろどろ。
3　書き直してちょうだい。
4　はーい、おやつは〇〇〇の缶詰。
5　そーっと、開けましょう。
6　金矢八十男の意。
7　おまかせいたします。
8　くしゃみ3回、はいどうぞ。
9　実力派、演歌歌手。
10　そんなに〇〇〇〇しなくても。
11　結婚しました、去年。
12　おお、キミ、いいねえ。
13　すいません、おわりなんです。

M通編集部 有名人目撃録

デカい、ネタが出たぞ！　わーいわーい。先日のこと。徹夜明けのけだるい早朝、編集部のまん前のバス道で、なんかの映画の撮影が敢行されているぞ！　との情報が、向かいのパン屋さんにお使いに行った編集部員から流れた。おおっ、との声に、みんなどやどやと、会社の玄関先に繰り出した。

編集部は青山にあるので、場所がら、年に何回かは、そういう撮影光景に出くわすのだ。

で、都営バスから、女の子が降りてくるところを、撮影しているみたい。その、女の子はだれ？　教えてちょうだい！　目をこらして見てみると、なんと**本田理沙**。おお。編集部のラメン田川は握手してもらってやんの。ミーハーなヤツ。本田理沙の映画が公開されたなら、バスから降りるシーンにぜひ注目（カットされてなかったら）。編集部のすぐそばなんだよ、そこは。

田中パンチは、昨年12月に、表参道の焼肉屋で**E.H.エリック**と遭遇。若い女性と、食べていたぞ。

また、編集部の前にあるパン屋さんの木村屋の近くで、MマガのADである荒井清和は、なんと驚くなかれ**フィル・コリンズ**に会ったということ。これは、すごいね。

姉妹誌ログインのアナーキーなデザイナー、刑部（おさかべ、と読むのだ）仁は、横浜の日吉で、いくどか**山田吾一**と会ったと述べた。うーん、それもすごい。

こんなところだな、今月は。みんなの遭遇情報も、送ってくれよね。

さっそく、おたよりがきているので、北海道は札幌市の庄司美紀(みのり)さんからの、おたより。17歳だって。

「はじめまして、私はMSXマガジンの愛読者です。そして85、56、86、のちょっぴりグラマーな乙女です。私、とっても、感謝しています。MSXのおかげで彼と長い時間、いっしょにいられるし、ひとめを気にせずに会えるようになりました。本当にありがと♡」

やってくれますことね、最近の高校生は、なかなか。MSXもそういうふうに使われるなら、本望というところでしょう。

はい、じゃあ、お約束どおりに、図書券3,000円分、お送りいたしまひょ。お送りするかわりに、彼といっしょに写っているスナップ写真を、気が向いたら編集部まで送ってきなさい。私どもとしては、あなたの数字が、どうも気になってしょうがないのだ。うーん、眠れんわい。

で、ここでちと、おこごと。どうも図書券3,000円というのが、かなりのインパクトであったのか、あからさまに、図書券ちょうだいという意見が明記されていて、そののち、お言葉が書かれているとう……。いや、いいんですよ、淑女の方々から、おはがきがいただければ、それでいいんです。でもね、淑女というものは……。ぷう。

という感じで、女性の方々、このコーナーにどしどし、おたよりを、お寄せあれ。

純粋なおたよりコーナー

わーい、今日はおたよりがわんさかきたぞ、みんな集まれー。どれどれ、ふむふむ、ほうほう、まあまあ、はらひれ……。

イラストを送りたいけど、載せてくれるページがないようなのでやめました。しかしこれからもがんばってください。

（東京都　花田　ひとみ）

♨ そういえば、イラストの専門のコーナーっていうのは、ないねえ。いや、作ってもいいとは思うんだけど、ちと懸念するところがあって、ひかえてるんです。

なにを懸念しているかっていうと、みーんなおんなじ絵柄の絵がぴろぴろ並んでしまうんじゃないか、ってこと。ややロリロリしたファンタジーとかSFがかった構図。そんなんばっかり、なんかヤなのねー。もっと、いろんな、おもしろいヘンな絵柄、個性のあるイラストがばかばか送ってこられるなら、イラストコーナーって設けてもいいと思うんですけど。

イラストコーナー作ると、ある程度描ける人にファンができちゃって、その人の絵が載らなくなっちゃったら、やれ「○○クンのイラスト載せないとMマガ買わないぞ」とか、ひどいこと書いてくる人なんかも出てきたり、ねえ。

イラストコーナーはないにしても、ときおり描かれているアンケートはがきのイラストとか、楽しみにさせていただいてるという面はありますねえ。ほんじゃあイラストのコーナー作りましょうかあ？

でもね、作ってもいいけど、普通の流行の絵柄じゃあ、よっぽどランクが高くないと、載せませんで。絵柄の個性で勝負。見て楽しい、またためになる（？）イラストを描いてきてくださいよ。載せますから。あなた、20歳のデザイナーさんですってね。がんばって描いてくださいませ。あ、ちなみに、エディトリアルデザインの方向性をお持ちなら、Mマガで仕事しませんか？　今、エディトリアルデザイナーを募集しておりますので。と、この場を借りて、人材募集の告知もしてしまうのだ。どーだあ、でゅーだあ。あのコマーシャル、へんね。

転職の編集者

編集部みたいな職場につきたいなぁ……。でもやっぱりやめとこ。

（岩手県　清川　真一）

♨ うん、まったくその通りだ。

後悔している編集者

MSXマガジン編集のみなさま。アブMSX通信は、私の性格をそのままうきぼりにしたようなページでとても気に入りました。

（東京都　有里　英子）

♨ 浮き彫りですか、いいですね。浮き彫り。しかし、女子高校生のあなたが、このコーナーの性格と一致するところが多いというのも、なんか末恐ろしいという気はいたしますですね。

このコーナーがあなたを浮き彫りということですが、たとえば、夜中いきなり職場で歌をうたいだしたりとか、椅子を並べてそのうえで寝てしまうとか、用もないのに人の机のところにいって仕事のじゃまをするとか、しているのですか？　あ、それはこのページの担当編集者の行動形態でした。あなたはダークサイド、つまり暗めの性格？　それとも〝アブ〟なのかな？　アブだと、あぶないなあ。自分でセルフコントロールできるアブならいいんですけど、勝手に先走りする、いわゆる暴走アブだと、あとがたいへんです。

このM通の編集スタッフには、よくぞこれほど○○な人材が集まったといわれるほど、奇妙キテレツな〝女性編集部員〟がビックリ大集合しております。一時はパンクの道へ暴走して、やっと最近普通人の生活に慣れてきたかなという○村嬢とか、ほっておくとヘンなことばかり考え続けてしまうという隣の〝MSXよ〟のコーナーでお馴染みの菅○嬢とか、まあ、集まりも集まったり、という感じですねえ。ですから、あなたもゆくゆくは、M通ダークサイドの女性編集部員ですか。ああ、かわいそうに。あ、イテ。げ、電話の受話器が飛んできた。

攻撃目標物の編集者

ボクはもてすぎて困っています。いったいどうすればよいのでしょうか。

（東京都　石井　将勝）

♨ 私は今、とても機嫌がいいので、きちんとていねいに答えましょう。もてすぎて困るというのは、よくわかります。私も高校時代はもててもてて、それはもう大変でしたから。それで、今キミにとって一番大切なことは、〝どの女の子が自分にピッタリか？〟ということなのです。たとえばキミを好き

ハードコアロリロリしつもん箱
キャベツ大爆発！
TARAKICHI SAKUMA ①

予告編！　だけだったりして

先日、田中パンチ氏がちょっとおどかしただけで江戸を守る江守嬢のコンタクトレンズがはずれるという事件があり新聞の見出しになりました。江守嬢の目は乾燥してたんでしょうかね、なんだかよくわかりません。

この原稿を書いているのは明け方の編集部。こういう不規則極まりない生活をしていると、コンタクトレンズの装着時間がうんたらなんていうかわいい常識はすっかり消えました。そうですね、能ある鷹は爪を隠すってやつですか。ちょっと違いますか。頭がトリップし始めてるようです。

トリップといえば、ついさっき千倉真理さんがナチュラルハイになってしまい、睡魔と戦う編集部を一気に活気付けてくれました。詳細はまた次号あたりでお知らせできるかと思いますけど。

でね、徹夜態勢の編集部では何かと事件が多いのでそのうちまとめてご紹介しようかと思っているわけです。けけけっ、そんなわけ。

な女の子が10人いたとします。でもキミはその10人のなかの女の子には興味がなく、べつな女の子にメロメロだったと想定しましょう。キミはどうしますか？　きっと本当に好きな女の子にアタックして、だめだったら、しようがなく10人のなかからセレクトするんじゃないですか？　そうですね。でも、それではいけません。そういうものなんですよ、世間は。

ちょっと文章が長くなったので改行したけど、内容は続いてます。じゃー、話を戻しましょう。好きでもない女の子とつきあったってつまんないし、そんな妥協した考えで好きとか嫌いとか、愛とか恋とかいっていられないものなのよ。「だめだったら、ほかの人がいるもんねー。へへへへぇ～！」なんて軽い気持ちをもしキミが抱いているなら、あなたは人を好きになる資格はありません。もし、好きな女の子にふられても、あきらめちゃーだめです。押して押して押しまくるのです。自分の気持ちをアピールするのです。もしそれでもだめなら、キッパリとあきらめるのが賢明ですね。やるだけやってだめだったんだから悔いはないと思いますよ(例外あり)。

でも、だ。もしキミの好きな人がその10人のなかにいたら、こりゃーもう、しめたものです。短い青春をエンジョイしてください。若いうちは多少無理しても大丈夫だからね。ただし反則はいけないぞ。彼女がカラオケで歌っているときに、彼女のグラスの水割りを濃くするとか、トイレに行ってる間に目薬を入れるとか。だって、フェアーじゃないからね、やっぱり。酔ったふりして迫るのもだめだぞ。気をつけろよ。あーあ。

愛と恋に悩む編集者

私は菅沢さんがとても美人だと思います。私も菅沢さんのような美人と一緒に仕事がしたい！　そうは思っても、もう職持ちだしどうしたらいいんだ。こんな私は変な人でしょうか。とても困っています。

（兵庫県　河本　直規）

♨ねーっ！　そうでしょ？　すっごく美人だよねっ！　写真で見てもいーけどねー、実物はもっともっとキレイなんだぞー！　そんな菅沢美佐子に毎日会えるなんて、ボクは幸せだな～！　やーい、うらやましいだろー。へへっ。

でもねってもねっ。実は菅沢美佐子ってキミよりも年上。それにねー……、あ、ごめんなさい。菅沢美佐子は世界一の美人ですよーっ！　でも、性格は悪いけど。

菅沢美佐子より6つ年下の編集者

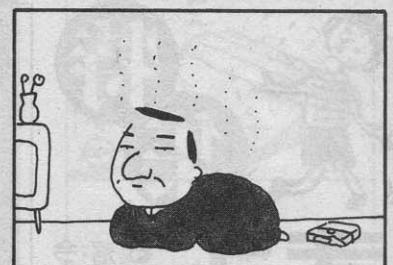
なぜインスタントラーメンはあるのに、インスタントうどんやインスタントそばはないのですか？　教えてください。

（兵庫県　どうおわいちつ）

♨あるぞ。インスタントそばもインスタントうどんも、ちゃんと売られているぞ。キミはまだまだ勉強不足だ。今からすぐにスーパーマーケットに取材に行きなさい。絶対に置いてあるはずだぞ。

とまあ、えらそうに言っている私も、じつは今、モーレツにおなかがすいている。しかも聞いて驚くな、今、午前6時なのだ。そばの話をしたからというわけではないけれど、約2時間ぐらい前からざるそばが食べたい。食べたい。食べたい。食べたーい!!

もう、こうなったらざるそば以外は食べたくない。食べないぞー、ほかのものは。もう、口の中では、ざるそばの味がひろがっていて、ざるそばを受け入れる態勢に入ってしまった。ということは、もしもほかの食べ物をうっかり入れてしまった場合、私の口の中は大混乱におちいってしまうであろう。さー、仕事やめて家に帰って食べるぞー!!

インスタント編集者

ほらほら、ご好評にお答えして今月は4コママンガが2本立て。嬉しーでしょー。楽しーでしょー。来月は3本、そして4本と増殖し続け、気がついたらマンガの中に4コマおたよりが……なんてコトにならないように、みなさんおたよりを書いてくださいね。

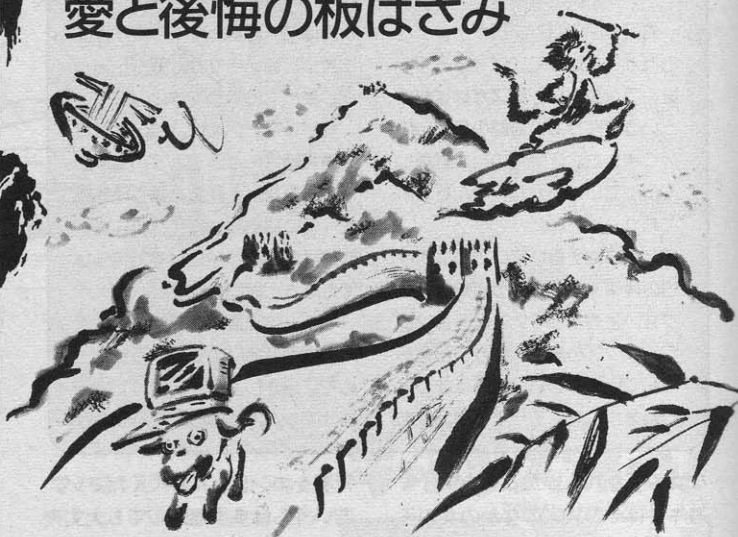
おかげさまでヘンな、そして優秀な企画なんかもポッツラポッツラですが集まってきました。ひき続きよろしくお願いします。そんなわけです。

〈あて先〉
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　MSXマガジン編集部
MSX留守番電話購入記念係

じゃあ、これにてごめん

はみでる2ページ

毛穴からにじみ出るような愛と後悔の板ばさみ

先月から始まったこのコーナー、おかげさまで好評を博しております。なーんて、この原稿を書いている時点ではまだ先月号は発売してないんだよーだ。あーどうしようかな……。グーグーグー。はっ！　眠ってしまった。

特集 イラストレーターさん&まんが家さんを知るっっ！

今をときめくまんが家さんからそこいらへんでフラフラしている落書き野郎までを選りすぐり、苦労話とかイラストレーターになるためのアドバイスなんかを聞いてみた。とくに意味はないけど。

桜沢エリカ

●ウーくんでおなじみの超売れっ子まんが家。最近はPCエンジンとファミコンに凝っているそうだ。早くMSX買ってよねー。ほんとに。

やあみんな、いつもウーくんを可愛がってくれてありがとう。私が桜沢です。

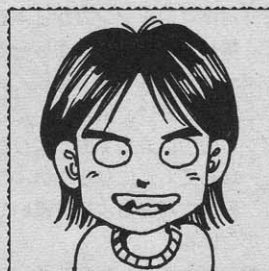
Mマガで仕事を始めてもォ何年もたつけど、いまだにMSX持ってないぞ。だからウーくんのソフト屋さんなんか、イラスト描いててもやったことがないの。申し訳ない。でも今年は買うよ絶対。でネットとかして遊ぶ。スーパーファミコンも出るそーだし平成元年は忙しそうです。

城戸ふさこ

●このページのはちゃめちゃな水墨画はすべて彼女が描いているのだ。いわゆる兼業イラストレーターで、本業はしがない学生らしい。

苦労なし、悩みなし。楽しいことばっか。持ち込み先のオヤジの罵倒に唇をかむ楽しみ。三食塩ごはんのそんな楽しみ。ああ楽しい。あーあ。

あのね、半紙にね、墨汁で「まんが道」って書きなぐって机の前にビシッとはっつけてひたすらお絵描きしてれば、そのうち勝手にひとっぱたあがるわよ、とあたしは信じて疑わないのことよ。おほほ。お米送ってチョーダイ。

もろが卓

●知る人ぞ知る、ガスコン金矢のまんが家でのペンネーム。じつは元はプロのまんが家だったんだぜ、ガスコン金矢さんって。すげー！

こんにちは、もろが卓です。いやはや、ガスコンです。金矢です。ずーっと昔は田中でした。今では、一部の人に、やっぞーん、と呼ばれたりしています。いちばんはじめに雑誌に自分の描いたマンガが載ったときは、たしか児玉保雄と名乗ってました。ま、そんなことはどーでもいいのですが、ときどき昔の名前で出ています。そんなわけで、ひとつよろしくね。

首周クルブシ

●MSXよ！　の責任者、ラメン田川の友人。ほかにもドットデザイナーやライターとしても活躍中だ。キッチュな4コマまんがが好評。

うーん、私の場合、遊び心で名刺作ったのね。それがきっかけで今の仕事をしているのです、じつは。冗談半分で「おれはまんが家だよーん」っていってるうちに、冗談じゃなくなってしまったという……。

大切なのは、とにかく行動に移すってことなんじゃないかな。うまく描けないものがあったっていいのです。その絵に自分の主張が感じられるなら。そゆこと。

リレー小説〔3〕疑惑のMSX

私がそーっとその死体にストッキングをかぶせると、おどろくことに、死体はムックリと立ち上がり、私に手を差しのべ、まるで地獄の底から響きわたるような不気味な声で、「ううう、ぱんつー、ぱんつもくれー」と言った。

カベに技ありクロードチアリ

先日、あるゲームの技が送られてきた。しかし、その技はあまりにもショッキングなもので、掲載したら社会問題になってしまうほどすごいものなのだ。そこで、この技をキミに当ててほしい。正解者にはいいものを進呈するぞ（なんて書いてるけど、ほんとはこういうシチュエーションを作って、送ってもらうためだったりして）。

今月の西川峰子

今月は編集部一エッチな人、本田文貴からです。最近子供がほしいと彼女からいわれた彼。なにやらその方面で動き回っているようだが、それはおいといて。そんなアクティブな彼からのプレゼント。

①なんかのCDを3名
②だれかのLPを2名
③本田文貴直筆サイン入り生ディスク(3.5インチ)を5名

ほしい人は、あなたの左目の視力(裸眼)を明記の上、どしどし応募してほしいのよ。

⬆仕事の最中に鼻血を出したり、毎日ご飯を食べたりと大忙しの彼だ。

天使のGペン コーナー

あまりピュアーでアンビリーバブルな作品がないぞ！ みんなどしどし応募してくださいよ。採用者にはなんと好きなゲームソフトを差し上げちゃうからさ。

●今月のリレー小説はファミコン通信の桃栗多希子さんの作品です。

お姉さんが教えてあげる♥

今月もあってよかったね、このコーナー。まだまだはがきが集まりません。で、編集部を見回したところ、このコーナーにもっともふさわしいと思われる人物、本田文貴がこちらを見てニコニコしているので、さっそくネタにしてしまいます。

エッチにかけては編集部一、あ一、ごめんなさい。とても誠実な人ですよ、ホント。昨年の忘年会の際、彼は幹事という大役を務めまして、その使命にかけての情熱には涙が出るほど感激しました。泥酔しながらも幹事という役目が頭から離れなかった彼は、みんなが帰ってしまった後にタクシー4台も呼んでしまったのですから。その後、彼がどうしたのかはまた今度。

新コーナー

デザインの心は母心 押せば命の泉アキ

レッドスネークカモンカモン！ とゆーわけで私がデザイナーのゼンジー北京です(うそ)。この母泉(タイトルの略)では日頃、縁の下の力道山してるデザイナーのつぶやき、ってゆーんですか、まあ、ひとり言、みたいなモノをみなさんに聞いて戴きたい、と。で、今回は第1回を記念して、ドドーンと1名様に特別大プレゼント!! 本屋さんでもナカナカ入手できないとゆー幻のギャグバイブル。大森うたえもん著『例ダースー失われたギャーグ』。この本を持っていればアナタはもうギャグ界の帝王！ アナタの誕生石を明記の上、MSXよ！ までドンドン送れー。

編集部注：そういうわけです。こういうコーナーが始まってしまいました。これからよろしくお願いいたしますね。

夢と悦楽と追憶と策略を追求シタイ!

いろんなことをしてみたい。いろんなかたちで伝えたい。愛とか夢とか、憎しみとか。ほかにもたくさんあるけど、自分の訴えたいことすべてをほかの人に伝えるなんて、今日の最新技術を駆使してもまず不可能だね。だって人間の感情は原子力よりもエネルギッシュだし、愛情なんかバイカル湖よりも深いものなんだもの。でも泣き寝入りはしないよ。みんなに気持ちが伝わるまでこのページは連載していきたいもん。今はつまんないかもしれないけれど、だんだん面白いページになるように努力するから。ほんとに。

というわけであて先はですね、

〒104-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部MSXよ！
気がついたら初台まで彼女の後を追いかけてましたの係

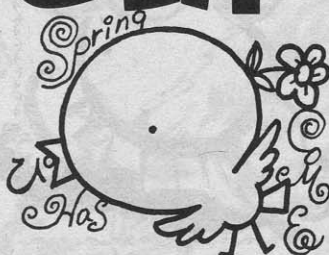
来月はなにをしようかな、なんて考えてるうちに、なんだかヘンな気持ちになってしまった。まだ自我を確立してないからだな。意味はよくわかんないけど。まあ、おたよりちょうだいよ。

リレー小説〔4〕疑惑のMSX

「ぎゃー!!」。私はとっさに、手に持っていた水子地蔵で死体の頭を殴った。死体はまたしても、歯ぐきと頭から血を流し、枯葉の上にゴロンと転がった。私はコーフンのあまり、鼻から勢いよく鮮血が吹き出した(つづく)。

田中パンチ先生による――――――――――なんでもかんでも

MUSICピヨピヨ!

10回目を迎えた。ちょっと口に出すには恥ずかしいタイトルのMUSICぴよぴよであるが、もう、10ヵ月も使ってたら、慣れたでしょ? やっぱり、慣れないか。じつは、私もそう。打ち合わせのときとか、「MUSICぴよぴよがさあ……」とか、今でもいいにくい。でも、タイトル変えませんよ。ガンコ、だから、あたしゃ。

第10回 MIDI楽器について考えてみる

これはプロローグ

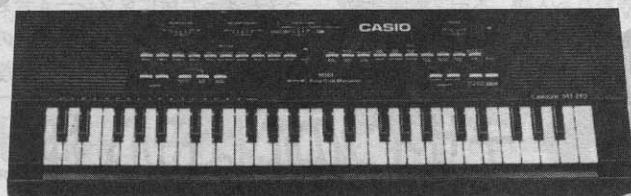
こんばんは、田中パンチです。相も変わらず、音楽のページです。今回は、MIDIでつなげる楽器を、カタログ的に、少々ご紹介してみようかと、思います。

MIDIつーのは、Musical Instruments Digital Interfaceの略でして、というのは、どの入門書の書き出しにもある、冒頭の文章ですな、ははは。まあ、そうなんです。MSXみたいとかいったら、やや乱暴かもしれないけれど、世界的規模で、音楽データのやりとりを共用させようじゃないかという目標をもった、互換性を謳ったデジタル通信規格なわけです。以前は、一部の限られた人たちだけに重宝なシロモノだったんですが、今では中学生にも有用、ですね。

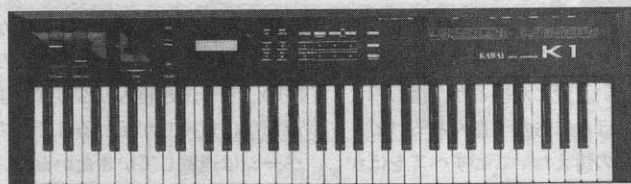
しかして本当にMIDIの機材は、金額的には入手しやすくなったものですね。パソコン関係のメモリは、年々コストが半分というか、メモリ容量が倍になってきております。メモリの容量拡大と、そのコストダウン。それが、コンピュータ、あるいはこれからご紹介する楽器などの低価格化に直接的に影響してるわけですね。

MT-240

●カシオ
●29,800円

なんとこのお値段でも、MIDI対応なのだ。ミニ鍵盤ではあるにしろ、同時発音数は10もあるし、いろんな操作をすべてリアルタイムで記憶してくれる、マニュアルメモリー機能も装備。

K1

●河合楽器
●99,800円

田中パンチも愛用の(?)、コストパフォーマンスに満ちたシンセ。最大8音色、発声数16というマルチ音源としても使える。音色は、PCM波形にシンセ波形を合成して作るのじゃ。

さて、いかが料理しますか

5ピンのDINコネクタがひっついてるケーブル1本で、楽器の相互の各種データがやりとりできる、そんな便利なMIDI。ちょっと、楽器などをいじっている人は、知ってて当たり前のことですね。と、思います。だから、この際ですから、詳しい説明は、はしょってしまいます。ご了承ください。次回では、詳しく、いろいろなところにまで手を変え品を変え、ご説明する予定でおりますので、次号まで、お待ちくだされな。

で、なぜ次号で詳しく説明するかというと、来月号では、以前からいっておりました、MSX対応のMIDIインターフェイスを、回路図そして実験的なものではありますが、BASICで書かれたシーケンサーソフトをも含めて紹介しようと、あはは、こういうこと！

けっこう、いろいろとおたよりなど、いただいていたんですよ、多くのみなさんから。「昔いってた、MSXでMIDIを、という話は、いったいどこにいってしまったんですか？」とか、いえまだこんなのは柔らかいほうでして、「おめーんとこで、MSXでMIDIなんとかしろよー！　バカ！」。あ、バカは私の脚色ですが、まあ、そんな感じのおたよりなども、ちょうだいしていたわけなんです。

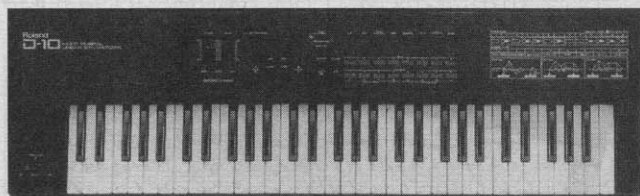
で、へへーんだ、ふふーんだ。次号でMIDI対応のインターフェイスを発表しちゃうよーだ。うそつきじゃ、ないよーだ、てんだい、べらぼーめ。

電子部品の回路図がだいたいわかって、はんだ付けがまあ上手なほうで、いろんな電子部品を売っているお店にいって「これこれのICくださいな」といえるキミなら、約4,000円から5,000円くらいの予算で、作ることができるというシロモノだ。特殊な工具はいらない。まあ、テスターくらいかな。その、インターフェイスをMSXのスロットに差して、プログラムを走らせれば、そんなに複雑なことはできないにしろ、キミのMSXがシーケンサーマシンに早変わりと、こういう寸法となる。

もちろん、回路図と同時に、リストの形で、そのシーケンサーのソフトも公開するぞ。気になるその機能は、PLAY文形式のステップ入力で、パートは8パートくらい、かな。各パートは単音の制御、だから、同時に8音まで管理できる……そんな雰囲気。まあ、ほんとそういう記事を待ってた人は、次号（の予定ですがね）を、ワクワクしていてください。

D-10

●ローランド
●128,000円

音源部はLA方式。同時発音数は最大32。パート数は8＋リズムパート1。マルチ音源としても多彩な機能を持つ。また、デジタルリバーブを内蔵しているので、そのままでイイ音！

はー。ということなので、そのシーケンサーで音をならすために、ということで、今月はMIDIが使える、また、音源となりうる楽器たちを、多数というわけにはいかずとも、5つほど掲載してみましたわけです。やっと話が1周したみたいですねえ。

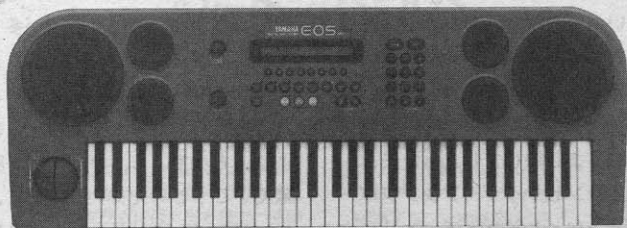
はて、このページをお読みのみなさんで、MIDIについて真剣に取り組んでみたい、とおっしゃるかたが何名いらっしゃるかはわかりませんが、Mぴよは、MSXの可能性を追求してみたいわけです。わー、えらそうなこといいました。

たいそうな予告編でしたが、まあ、お楽しみに。

次ページは、いつものとおりに、サンプル曲のご紹介。さ、入力の準備をするのだー。

EOS B200

●ヤマハ
●148,000円

8パートのマルチ音源、8チャンネルのマルチトラックシーケンサーを内蔵。デジタルエフェクターも搭載。スピーカーもついでに内蔵。音はおなじみ、FM音源。いうことなし、ね。

M1R

●コルグ
●210,000円

今や常識となった"M1"の音源モジュール。音源、シーケンサー、エフェクターを内蔵。これ1台で、もうなにもいらない、ワークステーションなわけ。同時発音数16。欲しいなあ絶対。

バトルトワラー

今回の課題曲は、戦闘モードを如実に表現した、繰り返しタイプ音楽なのだ。楽譜だけ見て曲風がわかったなら、キミはなかなかの音楽しっかりモノ。

BOW-WATTLE!

POCHI…

楽譜によせて……

ゲームミュージックのカセットテープやCDが、なかなかの売れ行きをみせているようです。聞くところによると、レコード業界は、どーも沈滞ぎみで、以前のように楽な商売はぜーんぜんできないみたい。その中で、ゲームミュージックのジャンルは、比較的勢いがあるようなんですね。

企画モノ、マシンからの音源をそのまま収録してしまったモノ、またシンセサイザーアレンジバージョンなどと銘うって、オリジナルBGMを編曲したものを、シンセサイザーなどを使用して録音したモノ、などなど、Mマガのインフォメーションのコーナーを見てもらうとわかるように、そのたぐいのレコードやCDなどは、毎月必ず新しいものがリリースされているようです。

ですから、ここのコーナーにも、「ゲームミュージックのスコアを載せてください」という要望が多くて当然、現にいっぱいきております。うーん、しかし、ちょっとここで考えちゃうんですよね。Mぴよは、もうすこし、オリジナル路線でいこうと考えているんですよね、じつは。オリジナルを作り続けるほうが、けっこうややこしいことが多いんですよね。ま、版権

POPOさんのお言葉

どっもー、実在の人物POPOさんですよー。POPOは、ポッポと読みましょう。まっ、いいですけどー。

今回の課題曲は、以前にも作ってこのコーナーにのっけたような気もするんだけど、パターンの繰り返しての情景描写。そーんな感じ。映画のサウンドトラック用の曲を作ってみました。場面は、テンポの早い、戦闘シーン。タイトルは、ん？ バトルトワラー？ こんなくだらないシャレは、パンチさんの得意技ね。私のセンスは、疑わないでほしいわね、けっして。

リズムは、8分の6。3連符のリズムは、緊迫感を出すにはもってこいだと思うの。トトトトトト、トトトトトト。ね、でしょ？ それに、上昇そして下降の連続音をつけてみて、ところどころジグザグというか、音程にデコボコをつけてみると、ホーレ、一丁あっがりー。あんまり考えることなく音のデータを入れてみても、感じはでますからね。マイナーのほうがいいかな？ まあ、メジャーでもいいけど。

ボケーっとしてるヒマがあったら、打ち込んでみてちょうだい、ネ。

問題があって、既製の音楽のほうがややこしいんじゃない？ という意見もあるとは思いますが、その権利関係さえクリアーにできれば、既製品をコピーして、採譜すればいい、ということになるわけなんですな。でもね、まあ、なんですよ、これもいい機会という感じで、ここを定期的にお読みになっていらっしゃるみなさまがたに、できれば、まあできればですけど、みなさまがたにもオリジナルミュージックを作曲するという方向に進んでいただきたい……と。

ん？ そのことはわかったから、ゲームミュージックも載せてちょうだいって？ へえへえわかりました、考えときますよ。

さて、かねてから、再三いっておりますが、デモテープ大会。これのほうの準備も、じょじょに進んでおります。じつのところ、本誌エディトリアルのところに白状しているんですが、次号4月号の特集のひとつが、音楽特集なんですね。ええ。ですから、MIDIのインターフェイスの製作記事とかも、Mぴよ拡張版としてお届けしようか、たるノリなんですが、そのときに、オリジナルデモテープと、オリジナルFM音源用プログラム大募集大会を催そうかと、ほほほ。

ですから、試験とかで忙しいかもしれませんが、曲とか音楽プログラムとかを作りためておいてもらえれば、そのうち花も咲くのではないかと、ねえ。そうですよ。

ああ、もうライン数も尽きてきた。しかしまあ、今回はほんとに次回の呼び水的構成でしたねえ。大々的広告効果を期待しながら、次に続くのココロだぁ。

おたより、よろしく

近ごろでは、MSXのFM音源もすっかり定着してきたみたいで、BASICで書かれた、FM音源使用のオリジナル曲、あるいは既製の曲のプログラムの投稿も増加の一途。ただ、まだちょっと、課題曲として、鎮座まします出来のものは、ないみたいなんですね。採用のプログラムには、当社規定の原稿料をお支払いいたしますので、ガンバ。

それから、おたよりやご意見などは、できるだけ官製はがきで、お願いしとう、ごんざります。

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
むじーくぴよぴーよ係まで

課題曲のリストだよ

```
10 'SCREEN0:KEYOFF
20 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1)
30 CALL VOICE(@6,@22,@22,@33,@22)
40 '
100 A$(0)="L8E-2DE-"
110 A$(1)="F2."
120 A$(2)="D2."
130 A$(3)="CDE-FE-F"
140 A$(4)="CDE-FE-D"
150 A$(5)="L16C<G>D<G>E-<G>F<G>E-<G>F<G>
"
160 A$(6)="C<G>D<G>E-<G>F<G>E-<G>D<G>"
170 '
180 B$(0)="C2."
190 B$(1)="<B2.>"
200 B$(2)="G2."
210 B$(3)=">C2."
220 '
230 C$(0)="A-2."
240 '
250 D$(0)="C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<"
260 D$(1)="<B->B-<B->B-<B->B-<B->B-<B->B
-<B->B-<"
270 D$(2)="A->A-<A->A-<A->A-<A->A-<A->A-
<A->A-<"
280 D$(3)="B->B-<B->B-<B->B-<B->B-<B->B-
<B->B-"
290 '
300 E$(0)="E-2."
310 '
1000 PLAY #2,"T140V1406","T140V1005","T1
40V1004","T140L16V1003","T140V905"
1010 FOR I=0 TO 1
1020 PLAY #2,A$(0),B$(0),B$(2),D$(0)
1030 PLAY #2,A$(1),B$(0),C$(0),D$(0)
1040 PLAY #2,A$(0),B$(0),B$(2),D$(0)
1050 PLAY #2,A$(2),B$(1),B$(2),D$(0)
1060  NEXT I
1070 PLAY #2,A$(3),B$(0),B$(2),D$(0)
1080 PLAY #2,A$(3),B$(0),B$(2),D$(1)
1090 PLAY #2,A$(3),B$(0),B$(2),D$(2)
1100 PLAY #2,A$(4),B$(0),B$(2),D$(3)
1110 PLAY #2,A$(3),B$(2),B$(3),D$(0)
1120 PLAY #2,A$(3),B$(2),B$(0),D$(1)
1130 PLAY #2,A$(3),B$(2),B$(0),D$(2)
1140 PLAY #2,A$(4),B$(2),B$(0),D$(3)
1150 PLAY #2,A$(5),B$(3),B$(0),D$(0)
1160 PLAY #2,A$(5),B$(0),B$(0),D$(1)
1170 PLAY #2,A$(5),B$(0),B$(0),D$(2)
1180 PLAY #2,A$(5),B$(0),B$(0),D$(3)
1190 PLAY #2,A$(5),B$(0),B$(0),D$(0),E$(
0)
1200 PLAY #2,A$(5),B$(0),B$(0),D$(1),E$(
0)
1210 PLAY #2,A$(5),B$(0),B$(0),D$(2),E$(
0)
1220 PLAY #2,A$(6),B$(0),B$(0),D$(3),E$(
0)
1230 GOTO 1000
```

ハードウエア事始め

お待たせしました。今月は、PC-9801用のモニターにMSXの画面を表示するためのRGBケーブルに取り組んでみます。使用するICは、たったの1個。サッサッサ、と簡単にできるんじゃないかな。それでは製作を始めましょうか。

⬅完成したインターフェイスを実際に使っているところ。キレイだね。

RBG入力のできるモニターがほしい

MSXもMSX2＋の時代を迎え、家庭用テレビではきれいに絵が表示できない、と物足りなく思っているみなさん。そして、パソコン通信をしていて、漢字が読みにくくて困るという人。その中には、そろそろRGBのモニターを買わなければ、と苦悩している人も多いのではないでしょうか。そうでしょ？

⬆これが、今回作ったインターフェイスの外観。ちゃんとケースに入れてみた。

秋葉原などでは、NECのPC-9801用のモニターがとっても安い値段で売られています。この中にはデュアルスキャンディスプレイという、PC-9801などの400ラインの信号も、MSXやPC-8801などの200ラインの信号も両方表示できるようになっているものがあります。技術的にはこのタイプのモニターにMSXをつなぐことができるはずですね。

将来、PC-9801を買おうと思っている人や、もう持っていて、MSXとモニターを共用したいという人のために、今回は、デュアルスキャンモニターにMSXをつなぐインターフェイスを作ってみることにします。これで狭い(？)部屋にモニターを2台置かなくていいわけです。

これらのモニターをMSXで使うためには

デュアルスキャンタイプのモニターの入力端子は、ごく一般的なMSXのモニターに使われているコネクタとは形状が違っているので、そのままではMSXのRGB信号を入力することができません。

また、入力しなければならない信号もMSXから出ている信号と違っています。ですから、コネクタを変換しただけでは、画像を表示することはできないわけです。

そこで、このタイプのモニターに表示するために必要な作業というのは、コネクタを変換することと、ICを使って不足している信号を作ってやることになりますね。

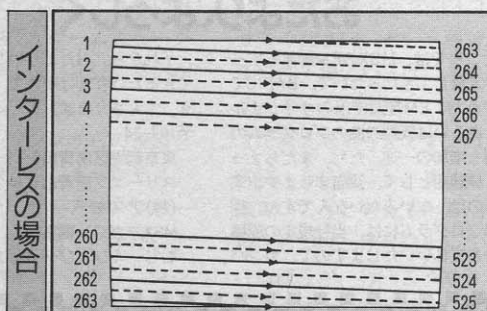
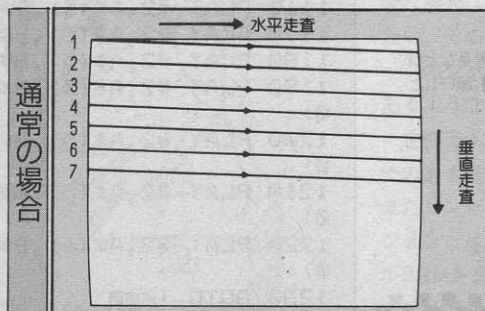
こうしてやることで、MSXの画面を驚くほどきれいに表示することができます。また、インターレス表示のときでも、ちらつきが少なくて見やすくなります。

このインターフェイスを使ってMSXで使用できるようになるモニターは、たとえば、シャープのCU-14AD、CU-14EDなどがあります。ほかにもたくさんの種類のものが売られていますので、予算に合わせて選んでください。上の写真では、CU-14EDに接続しました。

TV画面の表示方法

漢字を表示するときなど、インターレス表示をすると画面がちらついてしまうけれど、これはどうしてなのか説明しましょう。

TVは、走査線を使って映像を描いているのはよく知られていますね。右に2つの図を載せましたが、それを見てもらうとわかるように、走査線が画面左上から右下へ、文字どおり走るように画面を描いていきます。

MSXの通常の画面出力(ノンインターレス)の場合は、図のように、一画面を描くのに左上から右下まで1回しか走査線が走っていません。しかしインターレスの場合は、右側の図にあるように、一度上から下まで走査線が走って描いたのち、1回目の走査線の間にもう一度走査線を走らせています。図では、点線の部分です。こうすることによって、見かけ上の解像度を倍に増やしています。

ところが、2回目の走査の間に、1回目に走査した部分の光がだんだん弱くなってしまい、それが原因でちらついて見えてしまうのです。

また、本文中に垂直同期信号と水平同期信号というのが出てきますが、これらの意味も簡単に説明しておくことにしましょう。

垂直同期信号とは、画像データの始まりをあらわす信号で、左側の図でいうと、ちょうど左上の走査線の描きはじめのところを示します。また、水平同期信号は、走査線各ラインの左端を示す信号です。いいかえると、映像信号のどこからが、1ライン分のデータなのかを示すものです。

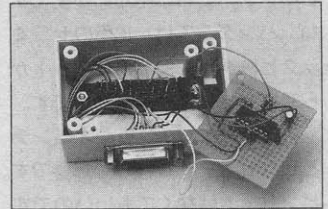
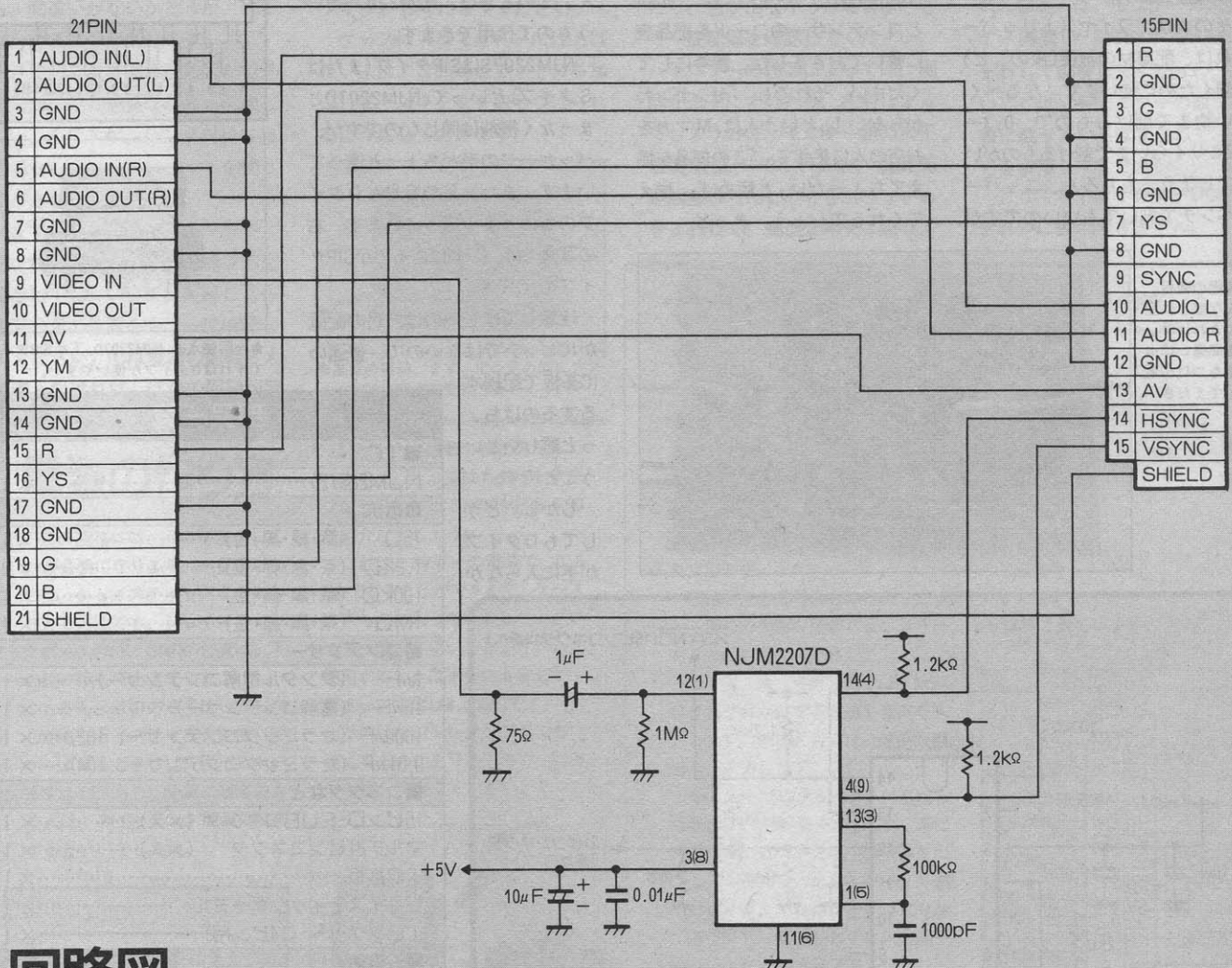
どういう仕組みで変換するのかな

今回作る回路は、MSXの画像出力信号から、デュアルスキャンのモニターに必要な信号を作り出す部分と、モニターとMSXのコネクタの変換をする部分とで構成されています。それでは、具体的に説明していくことにしましょう。

まず、モニターに最低限入力しなければならない信号というのは、R、G、Bの各信号と垂直同期、水平同期の合わせて5つです。これに対してMSXから出ている信号は、R、G、Bの各信号と、複合同期信号の4つしかありません。ここで複合同期信号というのは、垂直同期と水平同期の信号を合成したものです。ということは、この複合同期信号から水平同期、垂直同期信号を分離して（同期分離といいます）やる必要がありますね。

この作業を行なうために、ここでは、NJM2207D(新日本無線)というICを使用しています。このICは同期分離だけでなく、文字のスーパーインポーズなどもできる多機能なICで、家庭用テレビでの画面へのチャンネル番号表示や、時刻表示、音量の表示などに使われているものです。

そのほかの信号はまったく同じものなので、コネクタの変換は、MSXで使われているマルチ21ピンコネクタから、モニターに使われているD-SUB15ピンコネクタにそれぞれ直接接続するだけです。

さて、実際の回路は、下の回路図のようになっています。マルチ21ピンコネクタからのSYNC(複合同期)信号をNJM2207Dで分離して、H・SYNC(水平同期)とV・SYNC(垂直同期)に分けます。そしてモニター側のそれぞれの端子に接続します。線がごちゃごちゃ書いてあって、難しそうに見えますが、実際にはD-SUB15ピンコネクタとマルチ21ピンコネクタをつないでいるだけの個所が大部分なので、間違えないように慎重に配線するだけです。心配はありません。

⬆ケースのフタを取って、開けたところ。中の配線はこのようになっている。

回路図

（　）はNJM2207Sの場合の番号

部品と工具を買いに行きましょう

さて、まず部品を揃えるのですが、その前に、必要になる工具のお話もちらっとしてみます。

まずハンダごて、こて台、それとハンダ。これは絶対に必要ですね。ハンダごては、IC用のセラミックヒーターを使った15ワットから30ワット程度の物が最適です。

次は、ニッパー、ラジオペンチとピンセット。これらも必要です。ピンセットはなくてもいいのですが、細かい作業をするときや、ハンダ付けで線を固定するときにとても重宝します。

その次は、ワイヤストリッパー。これは、配線材の被覆(皮のこと)を剝くために使います。なるべく細い物まで剝けるもので、0.3~1.2ミリくらいまで剝けるものがいいでしょう。もちろん、ニッパーやペンチで剝いてもいいのですが、ワイヤストリッパーを使えば芯線を傷つけることなく、素早くきれいに被覆を剝くことができます。

最後は、テスターです。これはなくてもいいですが、あるととっても便利です。3,000円くらいからたくさん種類がありますが、取りあえずは安いもので大丈夫です。

秋葉原などのパーツ屋さんに行けば、これらの工具はたいてい揃っています。テスターを除いた工具を全部買うと、5,000~6,000円くらいかかると思いますが、お年玉の残り(とっくにないかな?)でドーンと買ってしまいましょう。

工具が揃ったら部品を集めます。今回はわかりやすいように、抵抗とコンデンサーのコードを部品表に書いておきました。参考にしてください。それでも、「ゼンゼンわからない!」という人は、Mマガをお店の人に見せて、「この部品を揃えてちょーだい」と頼めば、揃えてくれるでしょう。きっと。

配線用の線は、耐熱電子ワイヤというのを使っています。これはその名のとおり熱に強く、ハンダごてで線を温めても、被覆が縮んだりしないというもので、使いやすいと思います。

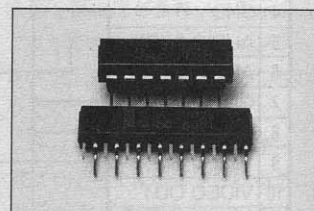
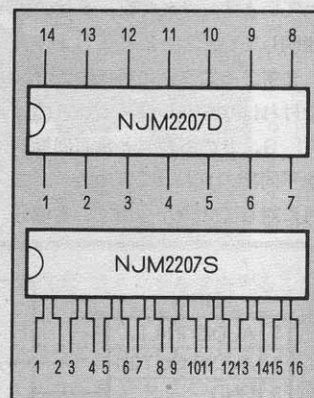
部品が揃わなかったらここに注意してね

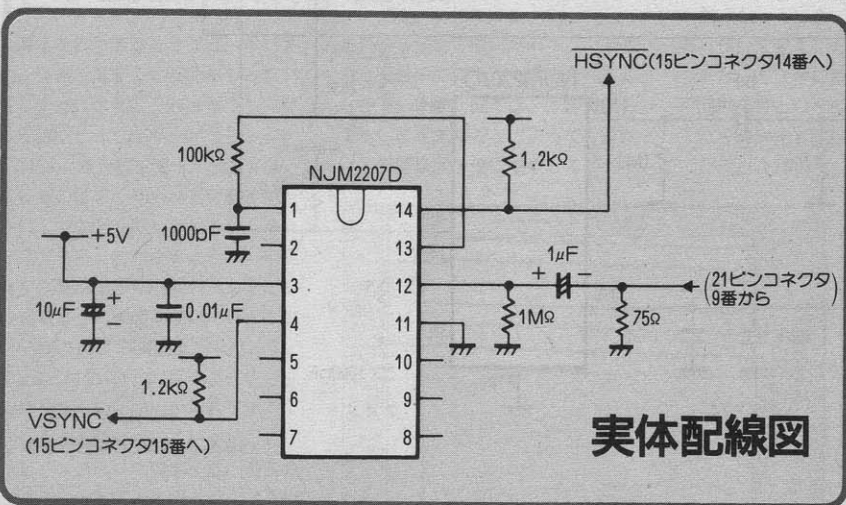
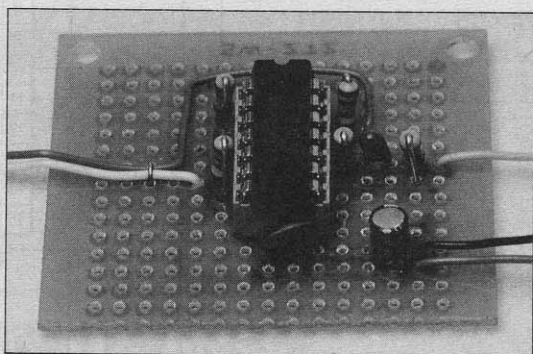
もし、近所にパーツ屋さんがなくて、部品が手に入らない! という人は、技術専門の雑誌などで、パーツの通信販売をしてくれるお店を探して頼むといいでしょう。

また、NJM2207Dが、もしかすると手に入りにくいかもしれません。そのときは、NJM2207Sというもので代用できます。

NJM2207SはSIPタイプ(またはSタイプ)といって、NJM2207Dとまったく機能は同じなのですが、パッケージの形がちょっと違っています。また、足の番号もDタイプのものと多少違っています。右の写真では、下側にあるのがSIPタイプのICです。

注意してほしいのは、足の配置がICピッチではないので、普通のIC基板で配線するするのはちょっと難しいということです。

しかし、どうしてもDタイプが手に入らなかった場合のために、SIPタイプの足の番号を掲載しておきます。191ページの回路図では、()の中の番号がSIPタイプの場合の足の番号になっています。製作するときには、十分に足の配置に気をつけてください。また、下の図に足の番号を書いたので参考にしてください。

⬆今回使うIC、NJM2207D。下がSIPタイプ。できればDタイプが使いやすい。

➡実際の基板。こんな感じに配線できればOK。配線間違いに十分気をつけて配線してください。

部品一覧		
■IC		
NJM2207D		×1
■抵抗		
75Ω	(紫・緑・黒・金)	×1
1.2kΩ	(茶・赤・赤・金)	×2
100kΩ	(茶・黒・黄・金)	×1
1MΩ	(茶・黒・緑・金)	×1
■コンデンサー		
1μF	(タンタル電解コンデンサー)	×1
10μF	(電解コンデンサー)	×1
1000pF	(セラミックコンデンサー、102)	×1
0.01μF	(セラミックコンデンサー、104)	×1
■コネクタなど		
15ピンD-SUBコネクタ	(メス)	×1
マルチ21ピンコネクタ	(メス)	×1
IC基板		×1
ジョイスティックケーブル		×1
ICソケット	(14ピン用)	×1
■その他		
ケース		×1
配線用線材		少々
スズメッキ線		少々

製作の仕方と注意すべき点

部品が揃ったら、さっそく作りはじめることにします。

オット、いきなりハンダ付けを始めようとしたらダメ。その前に、回路図から実際の配線図（実体配線図）を作ります。192ページに例を載せてあるので、それを参考にして作ればいいでしょう。とにかく自分で描いてみることですね。

回路図とICの足番号図を見ながら、配線の仕方を紙に描いたら、さらに裏側から見たときの配線図も描いてみてください。終わったら、間違いがないかどうか、よく確かめる必要があります。

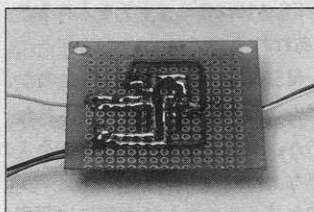
さて、これで実体配線図ができました。これを見ながら、配線していくんですが、ハンダ付けに自信のない人は、ICソケットを使うことをお勧めします。

まず最初に、スズメッキ線で、5V・GNDを配線し、ICへ電源の配線をしてしまいます。配線したら、電源の足の位置をもう一度確認してください。ICは電源の配線さえ間違えなければ、ほかの配線が間違っていても壊れる確率は少ないので、ちゃんと確認しましょう。

そのあと抵抗やコンデンサーを取りつけていきます。抵抗やコンデンサーを1つつけるたびに、毎回配線図をチェックしていけば間違いが少なくなると思います。

完成したら、もう一度、基板と配線図を見比べて、配線が正しいことを確認してください。また、ハンダ付けが、正しくできているかも確認します。いいですか？

次は、コネクタです。最初に、コネクタのGNDにつながる部分をすべて配線してしまいます。右上の写真は、その作業をしたコネクタです。参考にしてください。

ケースに入れてきれいに仕上げたい人は、この時点でケースを加工して、コネクタを取りつけられるようにしておきます。

⬆基板の裏側。まず、ICの足の間にスズメッキ線で電源を配線しましょう。

それが終わったら、マルチ21ピンコネクタとD-SUB15ピンコネクタの間、そして基板とコネクタ、電源も配線します。

部品表には書いてありませんが、電源用のコネクタも、できれば用意した方がいいでしょう。

さあ、これで完成です。

⬆コネクタの配線。ケースに入れる前に、GNDの配線をすませておきましょう。

さあ完成だ! 微調整をしよう

できあがったインターフェイスを、実際にモニターとMSXをつないで動作テストしてみましょう。画面にいつものMSXのロゴが表示されましたか？　もし画面が乱れたり、色が出なかった場合は、もう一度配線を確認してください。

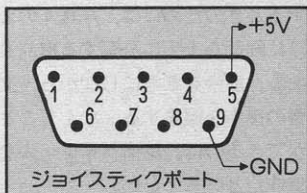
モニターの種類によっては、画面が上下にずれたり、左右によってしまうので、モニター側の水平位置調整（H・CENTER）、垂直同期調整（V・HOLD）の各ボリュームをまわして、画面が中央に来るようにします。もしそれでもダメだったら、BASICの〝SET ADJUST〟コマンドを使って調整します。

PC-9801用のモニターは画面の上下の幅が比較的狭く設定されています。これは漢字を四角く表示するためなのですが、MSXの出力にはちょっと狭すぎると思います。気になる人は、モニターの垂直サイズ調整（V・SIZE）ボリュームをまわして調整してください。詳しいことは、各モニターの取扱説明書に載っているはずなので、そちらを参照してください。

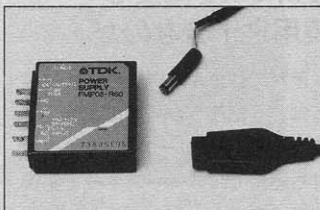
どうです？　インターレスでもきれいに表示できますね。

電源の作り方

この回路には、ICの電源として5Vが必要になります。一番簡単なのは、ジョイスティックポートからとる方法です。ジョイスティックポートの5V、GNDの位置は、下の図に示しておきました。

しかし、この方法ではふたりで、しかもジョイスティックを使ってゲームするときには、困っちゃいますよね。もし、予算に余裕のある人は、スイッチング電源を用意するといいでしょう。

いろいろな種類の物が売られていますが、ここではカセットテープなどで有名なTDKのFMP05-R60を紹介しましょう。

これは、5V単一の電源で、0.6Aまでとることができます。ケースにきちんと入っているし、小さいので、使いやすいでしょう。ただ、使用するときは十分に注意してください。定価は4,000円です。

そのほかジャンク品などでも、使えるものがありますので、いろいろ探してみてください。

⬆スイッチング電源FMP05-R60と、ジョイスティックケーブルで作った電源だ。

マルチコネクタについて

MSXで使われているCRTケーブルのコネクタは、21ピンマルチコネクタといって、EIAJ(Electronic Industries Association of Japan)で決められているものです。このコネクタは、MSX以外にも文字多重放送アダプタや、キャプテンシステムなどに使われています。

回路図にも信号の名称はありますが、信号の内容を説明しましょう。右下の図を見てください。

赤、青、緑、音声入力には、MSXのそれぞれ対応する映像や音声を入力します。映像入力には、通常同期信号を入力します。

モニターがTVチューナー付きだった場合は、映像・音声出力には、常に受信しているチャンネルの映像を出力しています。Ymは、内部/外部RGB切り替え、Ysはシャドウ切り替え信号です。AVは、ビデオ入力端子のコントロール信号です。

最近のMSXでは、MSX側のコネクタにDIN8ピンコネクタがよく使用されています。メーカーによって多少の違いはありますが、

1 GND
2 AUDIO信号
3 AVコントロール信号
4 SYNC信号
5 Ys信号
6 R信号
7 G信号
8 R信号

が接続されています。

■MSX BUSINESS REPORT■

FS-A1WX
内蔵ワープロ

日本語ワープロを内蔵したMSX2+として、好調なセールスを続けるのがパナソニックの『FS-A1WX』。今月のビジネスレポートでは、近くカートリッジでの発売も予定される、この内蔵ワープロを解剖する。

■パナソニック
MSX2+
69,800円

⇧写真1 FS-A1WXを起動したところ。自動的に内蔵ソフトのメニュー画面が表示される。ここは迷わず、1のワープロ・標準を選ぼう。

グンと実用的になったMSXマシンなのだ

「MSX付きのワープロか、ワープロ付きのMSXか。それが問題だ」

などとハムレットなら悩むかもしれない。MSXならばBASICでプログラミング、はたまたカートリッジを差してゲーム、なんてイメージが今までのもの。でも、パナソニックから発売されたMSX2+マシン『FS-A1WX』は、はじめからいろいろな実用ソフトが内蔵され、人気をよんでいるんだ。

なにしろ、ディスクドライブをちゃんと装備したうえに、一般家庭でも手軽に使えるワープロソフトを内蔵。これでお値段はタッタの69,800円というんだから、魅力を感じないほうがおかしいよね。

そんなわけで、今回紹介するのはこのFS-A1WX内蔵ワープロ(以下A1WXワープロと略)。〝おまけのワープロ〟と馬鹿にすることなかれ。機能はハンディータイプの専用ワープロに匹敵するくらいしっかりしている。英文ワープロ機能までついたスグレモノなのだ。

では、A1WXワープロの機能や使い勝手をレポートしていこう。

ワープロの起動はメニューから選ぶだけ

FS-A1WXのスイッチを入れると「あれれ?」

MSXのスイッチを入れたのか、はたまたラジカセの電源を入れたのか、自分でもわからなくなるような、FM音源のカッコイイ音楽が流れてくる。そして画面には写真1のメニューが登場。

実はこれ、マシンに内蔵されている内蔵ソフトの一覧。この中から、〝ワープロ・標準〟を選ぶと、すぐにA1WXワープロがスタートする。一部の機能はフロッピーディスクからソフトを読み込む方式だけど、基本的なものはROMで内蔵。待たされることもなく、用意された機能をどんどん呼び出して、快適に使うことができるんだ。もちろん辞書もROMになっているから、変換もサッと行なわれるぞ。

さまざまな機能も実用性十分なのだ

それでは、A1WXワープロの機能はどうだろうか。かな漢字変換は、〝かな〟か〝ローマ字〟で読みを打ち込んで、スペースキーで変換。確定は実行キーだ。このあたりは、同じパナソニックのハンディーワープロ『U1シリーズ』と同じ。

写真2に掲載したのは実際の編集画面。画面いっぱいに、文章を書くことができるぞ。そして、画面下部の表示が機能の一覧。オヤオヤ、随分少ないじゃないか、と思うかもしれないけど、それはハヤトチリというもの。[CTRL]キーを押していけば表示が次々と切り換わって、さまざまな機能が選択できるようになっている。各機能を選択するには、ファンクションキーや[STOP]、[HOME]、[SELECT]キーなどを押せばいい。

もしも、こうした〝ファンクションキー切り換え方式〟に馴染めないときや、機能をパッと一覧して選択したいときは、ファンクションキーの中から〝メニュー〟を選択しよう。すると、写真3のように機能の一覧が現われるぞ。あとは使いたいものにカーソルを合わせて、選択すればいいわけだね。

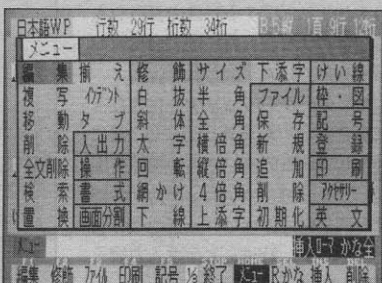
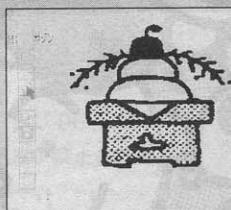
文字の表現力(大きさ、修飾など)については、今の写真を見てもらえば見当がつくかな。最大で4倍角までしかないけど、白抜き、斜体、太字、網かけなどを組み合わせれば、実用性は十分だ。

また、ちょっと長い文書を編集するときのためには、写真4のように画面を上下に分割する機能もある。前半を参考にしながら、文書の後半を編集する、なんてことができるのは、結構ハイレベルな機能だといっていい。

基本機能はご覧のとおりなのである!

A1WXワープロの各種機能は、ファンクションキーで選ぶか、画面にメニューを表示して選択することで行なわれる。文字装飾も、倍角や斜体、網かけなどを組み合わせることで、なかなか多彩なものになっているぞ。

⇧写真2 ワープロ・標準の編集画面。画面をいっぱいに使えるので、前後の文脈が把握しやすいんだ。

⇨写真3 メニューを表示したところ。カーソルキーで機能を選択すればいい。使いやすそうだね。

画面を分割して編集したり、イラストを描いて貼り込んだり。ワープロ専用機も顔負けの機能も、いろいろと取りそろえているのだ。

↑写真4
長い文書を作成するときなどに便利な、画面分割機能なのだ。

←写真5
イラスト入りの文書なんて、なかなか気が利いているでしょ?

内蔵ソフトはまだまだあるぞ

FS-A1WXには、ここで紹介したワープロソフト以外にも、いろいろなソフトが内蔵されている。詳しくはお店などで見てもらうとして、どんなものがあるか、ちょっとだけ紹介しておこう。

右の写真は、〝AVラベル〟の画面。カセットテープやビデオテープ、フロッピーディスクのラベルを作成できる便利な機能だ。せっかくMSXがあるのに、こういったラベルは相変わらずグチャグチャの手書き、という人にはとってもウレシイ機能だね。

このほか、アドレスカードやネームカードを作成する機能なども内蔵されている。はっきりいって、FS-A1WXを買ったら、これらの機能を使いこなすだけでもしばらく楽しめそうだね。

↑ビデオの整理に役立ちそうだね。

図形の編集だってしっかりとサポート

最近のワープロソフトは、みんな図形の編集ができるようになってきている。もちろん、A1WXワープロもそうだ。写真5のような画面で、図形が描けるというわけ。また、別売のスキャナIFカートリッジを使えば、U1シリーズ用のスキャナを接続して、雑誌に掲載された写真やイラストを取り込むこともできるのだ。もちろん、これらの図形は、A1WXワープロの文書の中に貼り込んで印刷できるぞ。

↑写真6 英文ワープロの画面。文字の間隔が自動的に調節されている。

英文ワープロにも変身するのだ

〝英文ワープロ〟といったって、打ち込む文字が英語になるだけじゃないの? なんていってるキミは認識不足。ちゃんとした英文の手紙や文書を作ろうと思ったら、日本語ワープロは英文ワープロの代用にはならないのだ。

英文ワープロには、英文ワープロにしかない機能がある。代表的なのが、単語の途中で改行されて、ひとつの言葉が2行にまたがってしまわないように、自動的に送り出す機能。もうひとつは行ごとにデコボコができないように、文字の間隔を均等割り付けする機能だ。

A1WXワープロは、どちらの機能もちゃんと持っている。できのほどは写真6を見てほしい。

このほか、英文と日本文で印刷するときの書体を変える機能もある。手軽な英文ワープロが欲しいなんて人にも、これはお買い得かもしれないね。

はじめての人でも安心だね!

「えーい、ワープロなんかはじめてだ。キーボードなんて嫌いだ!」なんて人はどうすればいいのだろう。せっかくいろいろな機能があっても、使いこなせなくては困ってしまうものね。

そんな人のために用意されたのが〝ワープロ・初級〟。機能的にはほとんど〝標準〟と同じだけど、写真7のように画面上部に親切なガイドメッセージが表示されるのだ。

また、「いやあ、まずキーの配列から覚えなくっちゃ」という人は、写真8の〝ワープロ・レッスン〟からはじめようね。

↑写真9 アクセサリーのひとつの電卓機能。あると、なにかと便利だね。

ますますひろがるA1WXワープロの世界

A1WXワープロの機能をざっとさらってみたけど、ここで紹介できなかったものも多い。たとえば写真9のような電卓機能とか、さまざまな形式の文書ファイル(ワーコンの愛称で人気のあった、パナソニックのワープロ内蔵型MSXの文書や、MSX-DOSの文書など)を読み書きする機能などなど。これらをひとつひとつ紹介していくと、それこそ1冊の本になってしまうので、このくらいにしておこう。

最後にひとつ嬉しいニュースを。このA1WXワープロ、いまはパナソニックのFS-A1WX専用、というか内蔵されているワープロなんだけど、間もなくほかのMSXでも使えるようになる。それが『MSX-WPカートリッジ』という製品。価格や発売日などの詳細は未定だけど、期待したい存在だね。

初心者だって、これなら安心だよね

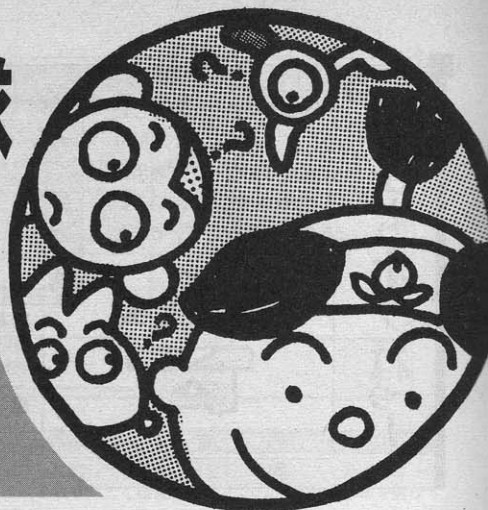
パナソニックのユーザーに対する気配りを感じてしまうのが、この〝ワープロ・初級〟と〝ワープロ・レッスン〟。キーボードに触るのが初めてなら、まず〝ワープロ・レッスン〟からはじめよう。知らず知らずのうちに、ワープロの操作をマスターしてしまえるというわけだ。

↑写真7 〝初級〟では、画面上部にワープロの機能キーが常に表示されている。

↑写真8 画面表示にしたがって、キーボードをタイプしていく〝レッスン〟の機能。

MSX2+テクニカル探検隊

スロットの巻パート2

MSXを語るのに、避けては通れないのがスロットの概念。今月はソフトウエアでスロットを制御する方法や、MSX2+での仕様の変更点などを中心にお送りする。みんな、しっかり読んでね。

スロットを切り換えるには

前号でMSXにおけるスロットの意味を説明したけど、スロットを切り換える方法は説明してなかったね。そこで今月は、その方法から教えちゃおう。もちろん〝人間がスイッチで切り換える〟なんてヤボなものではなく、プログラムで切り換えられるんだぞ。

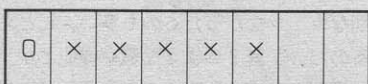
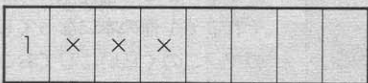
まず、MSXのCPUであるZ80には、〝I/Oポート〟というものがある。これは、CPUが外部(つまりモデムやFM音源などの周辺機器)と通信するための、電話線のようなものだ。Z80には合計256本ものI/Oポートがあるけど、それぞれに0から255（16進数では00HからFFH）までの番地を割り当てることで、区別している。

BASICでこれらのポートを扱うには、〝INP〟関数でI/Oポートから1バイトの値を読み、〝OUT〟命令で1バイトの値を書く。またマシン語では、〝IN〟命令と〝OUT〟命令がこれと同じ働きをする。

さて、このI/OポートのA8H番地に書き込まれた値によって、基本スロットが切り換わる。逆にこの番地の値を読むと、現在のスロットの状況がわかるわけだ。ビット7と6がページ3、5と4がページ2、3と2がページ1、1と0がページ0というように対応しているので、11110000B（Bは2進数ということを表わしている）という値を書き込むと、ページ3と2がスロット3に、ページ1と0がスロット0に切り換わるぞ。また、拡張スロットを切り換えるにはメモリのFFFFH番地を使うのだけど、こちらは複雑なので今月は省略ね。

ところで、プログラムによって直接スロットを切り換えると、面倒なだけではなく、機種によってはプログラムが動かないといった、互換性の問題が起こりやすい。そこで実際には、〝BIOS〟によってスロットを切り換える。BIOSとは、〝Basic Input Output System〟という意味。あとでくわしく説明するけど、ハードウエアを制御するための、マシン語サブルーチンの集まりだ。これにはスロットを切り換える以外にも、多くの機能があるので要チェックだよ。

図1 スロット番号の指定方法

基本スロットの場合

拡張スロットの場合

スロット番号は、図のように8ビット（＝1バイト）の値で表わされる。たとえば、基本スロット0を指定するためには00000000B、基本スロット3の拡張スロット1を指定するためには10000111Bという値を使えばいいわけだ。なお、図の中で、×がつけられた各ビットの内容は無視される。

スロット番号の指定方法

BIOSを使ってスロットを切り換える場合には、基本スロット番号と拡張スロット番号を、それぞれ別に指定すればいい。でもそのためには、2個のレジスタ（CPU内のデータの一時記憶場所）が必要になってしまい不経済(？)だよね。そこで、図1のように8ビット(1バイト)の各ビットをうまく使って、基本スロットと拡張スロットをまとめて指定する方法が取られているんだ。

たとえば基本スロット0を指定するには,00000000B(16進数では00H)という値を。基本スロット3の拡張スロット1を指定するには、10000111B(87H)という値を指定すればいい。

スロットを操作するBIOSの機能

まず、BIOSの機能を書き表わすための記号を覚えよう。Eとは BIOSを呼び出す前に値を設定すべきレジスタ。RはBIOSが値を返すレジスタ。MはBIOSが無意味な値を書き込む、つまり元の内容が壊されるレジスタを表わす。またIYHとは、IYレジスタの上位バイトを表わし、下位バイトの内容は無視される。またはじめに書かれた番地は、そのBIOSを呼び出すためのエントリーアドレスだ。

RDSLT

000CH番地
機能：Aレジスタで指定されたスロットの、HLレジスタで指定された番地の内容を読む。
E ：A　スロット番号
　HL　番地
R ：A　読んだ値
M ：AF、BC、DE
注 割り込みが禁止される。

WRSLT

0014H番地
機能：Aレジスタで指定されたスロットの、HLレジスタで指定された番地にEレジスタの内容を書き込む。
E ：A　スロット番号
　HL　番地
　E　書き込む内容
R ：なし
M ：AF、BC、D
注 割り込みが禁止される。

CALSLT

001CH番地
機能：ほかのスロットにあるサブルーチンを呼び出す。
E ：IX　呼び出す番地
　IYH　スロット番号
R ：呼び出す相手による
M ：IX、IY、裏レジスタ
注 現在のスロットの状態をスタックに保存し、目的のサブルーチンをコールする。AF、BC、DE、HLレジスタの内容は、そのままサブルーチンに渡され、サブルーチンがRET命令を実行すると、元のプログラムに戻る。このときも、AF、BC、DE、HLレジスタの値はサブルーチンから渡される。何バイトのスタックが使われるかどうかは、スロット構成によって異なる。

ENASLT

0024H番地
機能：スロットを切り換える
E ：A　スロット番号
　H　ページ(上位2ビット)
R ：なし
M ：AF、BC、DE、HL
注 たとえば、2ページを切り換えるためには、Hレジスタに80H～BFHの値を設定すればよい。割り込みが禁止される。

CALLF

0030H番地
機能：ほかのスロットにあるサブルーチンを呼び出す。
E ：以下のプログラムのように〝RST30H〟命令に続けてスロット番号と番地をプログラムに書き込んでおく。

```
RST  30H
DB   スロット番号
DW   番地
```

R ：呼び出す相手による
M ：IX、IY、裏レジスタ
注 スロットと番地の指定方法以外は、CALSLTと同じ。特別な目的に使う。

EXTROM

015CH番地
機能：サブROMを呼び出す。
E ：IX　呼び出す番地
R ：呼び出す相手による
M ：IX、IY、裏レジスタ
注 自動的にサブROMのスロットが選択される以外は、CALSLTと同じ働きをする。

と、以上紹介してきたBIOSには若干の制限がある。どれもページ3に対しては使えない。ページ0に対してはMSX-DOSからメインROMを呼び出す場合にのみ使える。ページ1と2に対しては問題なく使える、ということだ。〝使えない〟といっても、スロット構成によっては使えることもあるから、〝自分のMSXだけで動くプログラム〟を作らないように注意しよう。特にDOSからサブROMを呼び出そうとしてCALSLTを使うと、スロット構成とディスクインターフェイスの種類によって、動いたり動かなかったりするぞ。みんな、気をつけようね。

表1 システムワークエリア

名称	番地	意味	
RAMAD0	F341H	ページ0のRAMのスロット番号	①
RAMAD1	F342H	ページ1のRAMのスロット番号	①
RAMAD2	F343H	ページ2のRAMのスロット番号	①
RAMAD3	F344H	ページ3のRAMのスロット番号	①
MASTER	F348H	ドライブAのインターフェイスのスロット番号	①
EXBRSA	FAF8H	サブROMのスロット番号（MSX1では0）	
EXPTBL	FCC1H	メインROMのスロット番号	
	FCC2H	スロット1が拡張されているかどうか	②
	FCC3H	スロット2が拡張されているかどうか	②
	FCC4H	スロット3が拡張されているかどうか	②

①ディスクがある場合のみ有効。
②拡張されていれば80H、そうでなければ0。

スロット構成を知る方法

前号で説明したように、MSXのスロット構成は機種によって異なる。ディスクインターフェイスのようなオプション仕様もあるため、マシンの数だけスロット構成があるといっても過言じゃないんだ。そこで、キミのマシンのスロット構成と、オプション機器の有無を調べる方法を紹介しよう。

メモリのF380H番地からFFFEH番地までを〝システムワークエリア〟といい、ここにはBIOSなどにとって重要な情報が記憶されている。ディスクインターフェイスが接続されれば、システムワークエリアより少し番地が小さい場所に〝ディスクワークエリア〟が用意されるわけだ。またスロットに関係する情報は、表1のようにシステムワークエリアとディスクワークエリアに記憶されている。

メインRAMがどのスロットにあるかという問題は重要だけど、表1の〝RAMAD0〟などはディスクワークエリア内にある。そのため、ディスクがないとこれらの情報はわからないという問題もある。

次ページのリストは、これらのシステムワークエリアから調べたスロット構成を、わかりやすく表示するプログラムだ。機種によって構成が違ってくるから、キミのMSXでも試してみようね。

表1に掲載した以外にも、プログラムの役に立つシステムワークエリアがあるけど、詳細は〝MSX2テクニカルハンドブック〟などを見てほしい。それから、これらのシステムワークエリアは、特に指示される場合を除いて、アプリケーションプログラムが書き換えてはいけない。メモリが不足して苦しまぎれにシステムワークエリアを使うプログラムがあるけど、非互換性のもとなので注意しよう。

キミのマシンをチェックしよう

これは本文で説明したように、メインROMとシステムワークエリアの内容をPEEKして(BASICから読みだして)、MSXのスロットやハードウエア構成を調べるプログラムだ。

意味が決められていないビット、たとえばスロット番号を表わす値の、ビット6からビット4などには、何が書き込まれているかわからない。そこで、〝AND〟を使って、その内容を無視していることがわかるかな。

本文中でも書いたように、同じメーカーのマシンでも、機種によってスロット構成が異なることがある。だから、自分の持っているマシンで試したあとは、友だちのマシンでも試してみよう。多くのマシンでテストして、その結果を表にしてみると面白いぞ。

⬆これは、パナソニックのA1WXで実行した結果。キミのMSXと比べてみよう。

システムワークエリアを探ってみるぞ

MSX2用のゲームソフトの中に、MSX2+で動かせばSCREEN12のタイトル画面を表示するようなものがある。また、モデムカートリッジがないのに通信しようとすると、親切にエラーメッセージを表示するプログラムもあるよね。こんなソフトを作るために、プログラムがハードの種類や構成を調べる方法を紹介するぞ。

まずディスクがあるかどうか調べるためには、FFA7H番地の内容を読む。もしC9Hであればディスクがなく、そのほかの値であればディスクがある。

MSXの種類を調べるためには、メインROMの2DH番地を読む。0ならばMSX1、1ならばMSX2、2ならばMSX2+というわけ。

一般に、2BH番地と2CH番地の内容は0だけど、海外への輸出用に作られたMSXでは、キーボードや通貨記号の種類を表わす番号が入っている。輸出用ソフトウエアを作る場合だけ気にすればいいので、番号の一覧は省略するね。これは余談になるけど、MSXパソコンはヨーロッパをはじめ、今月号の海外レポートにも登場したソビエトや、中近東のクウェートなどにも相当数が輸出されている。また、お隣の韓国では、学校に多数導入され、授業に役立てられているとか。なんともインターナショナルなマシンなんだね。

さて、ビデオRAM容量を調べるには、FAFCH番地を読む。ビット2とビット1の値が、00ならば16キロバイト、01ならば64キロバイト、10ならば128キロバイトだ。これ以外のビットは別の目的に使われているようなので無視しよう。右のリストのように〝AND6〟でビット2とビット1の値を取り出し、それを2で割ればいい。

このリストでは、おまけとして〝拡張BIOS〟の有無も調べている。これは、通信モデム、FM音源、漢字辞書といった、オプションハードウエアを制御するための機能だ。FB20H番地のビット0の内容が1で、FFCAH番地の内容がC9Hでなければ、何らかの拡張BIOS機能があることになる。それが何であるか調べるには、複雑なマシン語のプログラムが必要になるので、今回はパス。それから、これは仕様書には書かれていないのだけど、FFCBH番地の内容は、拡張BIOS機能を持っているプログラムのスロット番号らしい。

```
100 ' MSX ノ スロット コウセイ ヲ シラベル
110 ' by nao-i on 9. Jan. 1989
120 CLEAR : DEFINT A-Z : CLS
130 VE = PEEK(&H2D) : 'BASIC ノ バージョン ハ
バンゴウ
140 IF VE=0 THEN PRINT "ワタシ ハ MSX1"
150 IF VE=1 THEN PRINT "ワタシ ハ MSX2"
160 IF VE=2 THEN PRINT "ワタシ ハ MSX2+"
170 IF VE>2 THEN PRINT "ワタシ ハ ダレ ?"
180 VR = (PEEK(&HFAFC) AND 6) ¥ 2 : 'VRA
M ヨウリョウ
190 IF VR=0 THEN PRINT "VRAM 16KB"
200 IF VR=1 THEN PRINT "VRAM 64KB"
210 IF VR>1 THEN PRINT "VRAM 128KB"
220 MR = PEEK(&HFC49) : 'メイン RAM ヨウリョウ /
 256
230 IF MR >= &HE0 THEN PRINT "RAM 8KB"
240 IF MR < &HE0 AND MR >= &HC0 THEN PRI
NT "RAM 8KB"
250 IF MR < &HC0 THEN PRINT "RAM 32KB イジ
ョウ"
260 FOR SS = 0 TO 3 : 'EXPTBL
270    PRINT USING "スロット # ハ"; SS;
280    FF = PEEK(&HFCC1 + SS) AND 128
290    IF FF THEN PRINT "カクチョウ スロット" ELSE
 PRINT "キホン スロット"
300 NEXT SS
310 PRINT
320 SS = PEEK(&HFCC1) : PRINT "メイン ROM ハ
"; : GOSUB 530
330 SS = PEEK(&HFAF8) : PRINT "サブ ROM ハ
"; : GOSUB 530
340 IF PEEK(&HFFA7) <> &HC9 THEN 360
350 PRINT "ディスク ハ ナイ." : GOTO 450
360 PRINT "ディスク ガ アル."
370 SS = PEEK(&HF348) : PRINT "FDC ROM ハ
"; : GOSUB 530
380 SS = PEEK(&HF341) : PRINT "P0  RAM ハ
"; : GOSUB 530
390 SS = PEEK(&HF342) : PRINT "P1  RAM ハ
"; : GOSUB 530
400 SS = PEEK(&HF343) : PRINT "P2  RAM ハ
"; : GOSUB 530
410 SS = PEEK(&HF344) : PRINT "P3  RAM ハ
"; : GOSUB 530
420 PRINT "ディスク ワークエリア ノ カゲン ハ ";
430 PRINT RIGHT$("00"+HEX$(PEEK(&HFC4B))
,2);
440 PRINT RIGHT$("00"+HEX$(PEEK(&HFC4A))
,2)
450 ' カクチョウ BIOS ノ ウム ノ ハンテイ
460 IF (PEEK(&HFB20) AND 1) = 0 THEN GOT
O 520
470 IF PEEK(&HFFCB) = &HC9 THEN GOTO 520
480 PRINT : PRINT "カクチョウ BIOS ガ アル"
490 SS= PEEK(&HFFCB)
500 PRINT "カクチョウ BIOS ノ ROM ハ (タブン) "
510 GOSUB 530
520 END
530 ' スロット バンゴウ ヲ ヒョウジスル サブルーチン
540 PRINT USING "キホン スロット #"; SS AND 3;
550 IF (SS AND 128) = 0 THEN 570
560 PRINT USING " ノ カクチョウ スロット #"; (SS A
ND 12) ¥ 4;
570 PRINT : RETURN
```

MSX2+のハードウエア仕様

12月号でも簡単に紹介したけど、MSX2+には、ハードウエアの細かい改良点がある。表2にまとめたのが、新しく仕様が定義または追加されたI/Oポートだ。

7CH番地と7DH番地は、本体に内蔵されたFM音源を操作するためのI/Oポート。これとは違い、カートリッジで供給されるタイプのFM音源は（今後もし発売されるなら）、パナソニックの〝FM-PAC〟と同じI/Oポートを使う。

FM音源が本体に内蔵されているかどうかを調べるためには、各スロットについて、4018H番地から401FH番地までを読む。その内容が〝APRLOPLL〟という文字列と一致すれば、そのスロットにFM音源を制御するプログラムのROMがあり、本体にFM音源が内蔵されているというわけだ。

一方、FM音源カートリッジの場合には、4018H番地からの内容が〝PAC2OPLL〟のように、製品の種類を表わす4文字と〝OPLL〟という文字になるそうだ。

〝MSX-Write〟や一部のモデムカートリッジには、最初のメニューで〝BASIC〟を選ぶと、リセットされたようにMSXのタイトル画面が表われるものがある。これは、ソフトウエアの準備の都合で、メインROMの0番地へジャンプして、リセットと同じような処理をさせているからだ。

以前は、0番地へのジャンプと本当のリセットを確実に区別する方法がなかったので、ソフトウエアの誤動作が起きることがあった。それがMSX2+では、I/OポートのF4H番地にリセットの状態を調べるためのハードウエアが追加された。ただし、実際には、次のようにMSX2+のメインROMに追加されたBIOSを使う。

```
CALL 17AH
OR   80H
CALL 17DH
JP   0
```

初期化時に呼び出されたROMカートリッジのプログラムは、

```
CALL 17AH
```

を行なう。そして、Aレジスタのビット7が0ならば本当のリセット。1ならばジャンプ0で、自分が呼び出されたことがわかるというわけなんだ。

衝突を防ぐデバイスイネーブル

漢字ROMを内蔵しているMSXに漢字ROMカートリッジを接続すると、漢字が正しく表示されないだけでなく、ハードウエアが衝突して故障する危険がある。これを防ぐありがたい機能が、I/OポートのF5H番地で制御される〝デバイスイネーブル〟というものだ。

図2に書かれているハードウエアは、リセット時にバスから切り離されている。そして、I/OポートのF5H番地の1バイト（8ビット）の値を書き込むことで、1になったビットに対応する内蔵ハードウエアが、バスに接続されるわけだ。これらの処理は、リセット時またはジャンプ0時（ソフトウエアによって、メインROMの0番地にプログラムの実行が移ること）に自動的に行なわれる。

MSX2では、I/OポートのF5H番地に0を書き込んだ場合、既に接続されたハードウエアを切り離すかどうかの、規定がされていなかった。このため〝MSX-Write〟などが、ROMの0番地へジャンプしてBIOSを再度初期化しようとすると、混乱が起こることもあったわけだ。

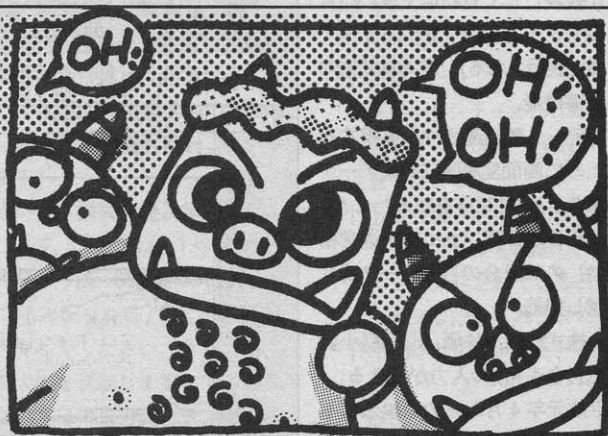
それがMSX2+では、0を書き込めば、内蔵ハードウエアがバスから切り離されるように統一された。これにより、I/OポートのF4H番地とF5H番地を活用してMSX2+用の基本ソフトウエアを作ることで、互換性と信頼性が、今まで以上によくなるわけだ。

さて、以上で今月の〝MSX2+テクニカル探険隊〟は終わり。来月お送りする内容は……といいたいとこだけど、残念ながら未定。みんなの希望などあったら、編集部宛てにドンドン送ってね。

デバイスイネーブル

I/OポートのF5H番地により、本体内蔵のハードウエアを有効にするか無効にするかを選択する（1を書き込まれたビットに対応するハードウエアが有効）。①I/OポートのF7H番地で制御されるスーパーインポーズ機能など。②仕様書にあるが実用化されていない。③モデムには関係ない。

表2 MSX2+のI/Oポート

I/O番地	用　途
7CH	本体内蔵FM音源
7DH	本体内蔵FM音源
DAH	第2水準漢字ROM
DBH	第2水準漢字ROM
F4H	初期化の制御
F5H	デバイスイネーブル

これが新しく仕様が定義または追加されたもの。ただし、実際のプログラムでは、I/Oポートを直接使わずにBIOSを使うほうがよい。

MSX2株式投資

本ソフト使用にあたっての注意事項

●本ソフトは、マシン本体に漢字ROMが搭載されている、MSX2（VRAM128K）、及びMSX2+で動作します。
●チャート画面では、SCREEN7の緻密なグラフィックを使用しているため、RF出力やビデオ出力では画面が見にくいことがあります。できるだけ21ピン、アナログRGB入力端子のついたモニターで使用してください。
●本ソフトの印刷機能を利用するためには、MSX用（MSXマークがついた）漢字プリンタが必要です。
●本ソフトを使用して生じた株式売買による損害について、当社はいっさいの責任を負いません。

特長

①電源を入れるとすぐにプログラムがスタートします。
②入力ミスのないエラーハンドリング機能と対話形式のやさしい操作。
③MSX2のSCREEN7（ビットマップグラフィック）の使用によるカラフルで緻密なチャートと、かな混じり漢字の見やすい画面。
④チャート表示画面でのカーソルキーによる指定位置の日足等の諸データ数値表示機能。
⑤毎日のデータ入力に便利な日足データ書き込み銘柄の順番記憶機能と銘柄個別に作用する自動日付機能、自動日足データ判別機能(チャート画面)がありますので4本値以外の日足入力もできます。
⑥初期入力時よりの日足データはもちろんのこと前日比、週間比、最高出来高、最高値、最安値、25日移動平均株価、サイコロジカルライン、ボリュームレシオ、売買参考サインの数値及びチャート表示機能（チャート1画面につき112日分の連続表示)。
⑦銘柄登録では登録時の株式購入手数料、投資資金、売却目標株価、簡易損益分岐株価の表示と保存機能。
⑧各銘柄の主要データ、日足データ、売買データ、保有株式損益計算表(印刷の場合は最高値、最安値、25日移動平均株価、サイコロジカルライン、ボリュームレシオの各数値及び、売買参考サインを添付)の印刷、チャートハードコピー機能。
⑨3.5インチ2DDフロッピーディスク1枚に最大13銘柄、日足データは各銘柄とも最大で420日分の保存が可能。さらに420日分より追加の場合は自動日足保存ファイル繰り下げ機能で1銘柄につき⑥のデータを常に4画面(連続308日分)を保存して自動的に追加日足データ入力を繰り返しできます。
⑩保有株式損益計算表機能（銘柄比較表としても利用でき、売買参考サインがバックにカラーで識別表示される)、保有株式選別記憶機能。
⑪各データ数値連続性を重視するために画面変更時（日足データ書き込みが112日を超えたとき、自動日足保存ファイルを選定格納）の35日分の自動データ繰り越し機能。
⑫全株式銘柄、株価、出来高(小数点付きも可)の入力ができる。
⑬平成元年4月からの新税法にも対応し、株式の購入、売却時の日付により、それぞれの税法のもとで計算されます。

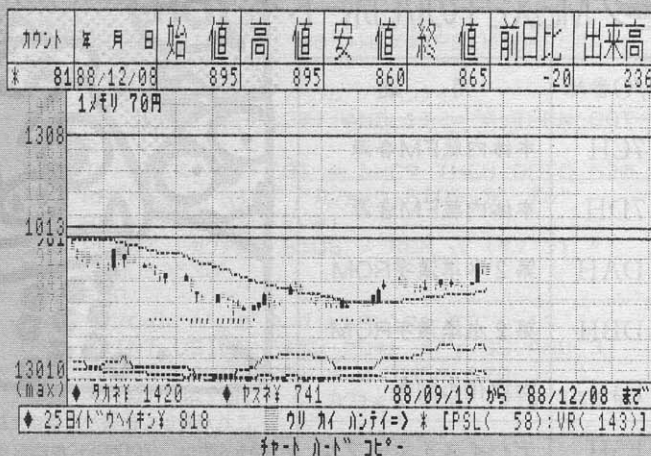
利用法

株式購入前の利用法

①注目銘柄株式株価を1ヵ月さかのぼり現在日まで終値と出来高を入力すると、その株式が過熱しているときかどうか、チャート画面で知ることができ、株式購入の判断の参考にすることができます。
②数種類の銘柄株式株価に注目すると、保有株式損益計算表を利用して銘柄比較選択に役立てることもできます。
③株式投資がはじめての人は、このソフトでシミュレートしてみることにより、株式投資の感覚を養うこともできます。

株式購入後の利用法

④毎日の日足データを入力するたびに現在の持ち株の状態がわかり投資運用管理ができます。
⑤毎日のデータ入力をすることで、押し目、ナンピン買い、売りの各タイミングを参考にすることができます。
⑥毎日、日足データ入力後、保有株式損益計算表で持ち株の現在の状態が一目でわかります。
⑦株式を購入するときに証券会社に支払う株式購入手数料、投資資金、売却するときには売却手数料、取り引き税、諸費引後売却価格、売却差益、投資収益、収益率を計算できます。また、指定した日の売却シミュレーションをすることができます。
⑧各銘柄の主要データ、日足データ、売買データを見やすい、かな混じり漢字で印刷（漢字プリンタが必要）し、保存しておくことができます。
⑨保有株式損益計算表の印刷機能を利用して指定株式の毎日、または週間の変化を印刷書類で見ることができます。

チャートハードコピー印字例

操作マニュアル

1銘柄登録

ディスクをセットし、電源を入れると、本ソフトが起動します。

あらかじめ登録されている銘柄名と、[1]新規 [2]追加 [3]修正、と表示されますので仕事の内容を番号で選択してください。

---

[1] 新規
「ファイルサレテイルDATA ヲケシテモイイデスカ (Y/N)?」と注意を促してきますので、Yまたは、Nを入力してください。

[Y] 登録されている銘柄のすべてのデータファイルを削除して新規登録へ。

[N] 削除せずに選択画面に戻る。

---

[2] 追加
追加登録します。

---

[3] 修正
画面に表示される登録銘柄の番号を指定して、そのデータを修正します。修正する前のシャメイコードの5桁目がAの場合は、表示されるメッセージの指示に従ってください。押し目、ナンピン買いがある場合はとくに注意してください。日足データファイルが消えてしまいます。これは、複数同銘柄があっても日足データファイルは識別用コードのAを共通使用しているためです。

新規銘柄名登録(1-1)

[1]新規を選択すると、銘柄名の登録になります。[1]漢字コード表で入力、[2]漢字コード文字検索入力、と表示されます。

---

[1] 漢字コード表で入力
JIS(日本工業規格)で定められた漢字コード表を参考にして4桁の16進数を直接入力します(A～Fまでの英文字は大文字しか受けつけませんので、CAPSキーをロックしておいてください)。

---

[2] 漢字コード文字検索入力
まず、記号、かな、カタカナ、漢字などの種類を選びます。漢字の場合は、半角カタカナでその漢字の音読みを入力します。いくつかの候補が出ますのでカーソルキーの上下左右で目的の漢字を選び出し、リターンキーを押します。

なお、どちらの入力方式の場合でも、登録できる銘柄の文字数は5文字までです。

銘柄名の登録を終了すると、次に「シャメイコード=?」と聞いてきます。これは〝会社四季報〟等に掲載されている社名コードのことで、たとえば三井金属鉱業ならば、5706というように、一社ごとに番号は決まっています。社名コードは各データのファイル名に使用されますので正しく入力してください。4桁の数値のみでリターンキーを押し、入力を終えると5桁目にAがつきます。このAという文字は、同一銘柄での押し目、ナンピン買いがあったときの識別用記号で、最初はAとします。以後、同一銘柄の押し目、ナンピン買いがあった場合は、5桁目はB、C……Fと続き、5回までの押し目、ナンピン買いを識別することができます。

続いて、株式の購入年月日を入力します。たとえば、1989年の2月8日ならば、89/02/08というように/(スラッシュ)を含め、西暦で入力してください。うるう年、月の大小を判別しますので、ありえない月日の入力はキャンセルされます。

購入株価、購入株数の入力は7桁までです。7桁以上入力されたときはキャンセルされ、はじめから入力し直しとなります。

次に「モクヒョウ¥=?」と聞いてきます。この場合の目標とは、売却目標株価のことです。何も入力しないでリターンキーを押すと、購入株価と購入株数で決定される投資資金に対して約3割増しの売却収益率になる株価が入力され、表示されます。あくまで目標ですので購入株価以下の入力があった場合はキャンセルされます。

入力を終えると、各入力されたデータと、手数料、投資資金、簡易損益分岐株価が計算され表示されます。

そして、「ファイルメイ=?」と聞いてきますので、今、登録した銘柄の簡易識別名を半角文字で入力します。たとえば、三井金属鉱業ならば、〝ミツイキンゾクコウギョウ〟または、〝みついきんぞく〟というように13文字以内で入力してください。ここで入力されたファイル名が以後、登録銘柄呼び出しの識別名になります。

以上の入力がすべて終了すると、入力された全データの変更の有無を問いかけます。ESCキー、またはカーソルキーの左で全データをキャンセルして、データ入力をはじめからやり直します。リターンキーを押すと全データを保存してメニューに戻ります。銘柄登録を終了するときは、F1キーでメインメニューに戻ります。

2日足データ書き込み

すでに登録済みの銘柄が表示されます。日足データを書き込みたい銘柄の番号を指定してください。登録銘柄が複数ある場合は、番号を次々と続けて指定することもできます(順不同可)。指定数が銘柄登録数になれば日足データ書き込みに移ります。ただし、同一銘柄の複数指定はキャンセルされます。また、銘柄登録がされていない場合は新規銘柄登録のメニューへ移ります。

---

[1] 新規 (2-1)
「ファイルサレテイルDATA ヲケシテモイイデスカ (Y/N)?」と注意を促します。

[Y] 現在書き込み中の日足データファイルを削除し、新規へ。保存されている日足データは削除されません。

[N] 削除せずにメニューへ戻る。

---

[2] 追加 (2-2)
自動日付機能が働き、日付はリターンキーを押すだけで入力され、日足データを追加できます。

[3] 修正 (2-3)
表示されているカウントNo.までの数値を指定し、その日足データの登録内容を変更します。

株価の入力は、株の4本値(始値、高値、安値、終値)を入力します。数値がわからないときは、0を入力。商いなしは日付入力のみ行ない日足データはすべて0を入力してください。グラフにはローソク足で表示され、始値が0で終値が0でない場合は、水色の棒グラフ、すべて0の場合は空白、また、終値が始値以上の場合は白、終値が始値より低い場合は赤のローソク足で表示されます。また、高値、安値は黄色のバーで表示されます。

出来高の入力は千株単位(NTTは1株単位)で小数点の入力もできます。グラフでは、最高出来高を自動的に選定し、その比率を棒グラフで表示します。

なお、日足データ書き込みの途中で入力ミスをしたときは、いつでもESCキーを押すことで、その日のデータをすべてキャンセルす

ることができます。

以上の入力が終了すると、「ショウスウチノ　ケイサン　セッテイヲ　シテイマス！」と表示され、初期入力時よりの最高出来高、最高値、最安値、25日移動平均株価、サイコロジカルライン、ボリュウムレシオを計算(数秒間を要する)して、入力された日足データ、計算諸数値をファイルに保存して、画面上部に売買参考サインと各数値を表示します。

入力された日足データは日曜日にあたる場合は水色、前日比は週間比となり緑色、日曜日以外は青色で表示されます。また、前日比がマイナスの場合は赤色、プラスの場合は白色で表示します。

カウントNo.が、7で割り切れるときの日足データは週間比の日足データを入力してください。このとき、かならず終値を入力することを忘れずに。

このソフトでは、チャートにいちどに表示できる日足データは、112日分ですので、カウントNo.が112で［2］追加を選定するとファイル名にAという識別コードをつけてディスクにセーブします。以後、112日分ごとに識別コードはB、C、Dと変わります。現在、データを書き込み中のファイルには識別コードはついていません。

現在、書き込み中のファイルがいっぱいで、なおかつ、Dの識別コードのついたファイルが、すでに存在している場合は、いちばん古い識別コードAのファイルが削除され、自動的にファイルの識別コードが繰り下げられます。つまり、常にいちばん古いファイルがAで、いちばん新しいファイルはDということになります。なお、識別コードAのファイルを削除するときには、チャートのハードコピー作成保存をするよう促します。

さらに、保存された日足データの最終日より、35日分さかのぼり、35日分データ繰り越し機能で、繰り越された35日分のデータが書き込まれ、追加のカウントはNo.36からとなります。各データ数値、及び、チャート画面での連続性をはかるためには便利な機能です。

3 登録銘柄呼び出し

画面に表示されている登録銘柄の中から1銘柄を番号で指定して呼び出します。もし、銘柄登録がされていない場合は新規銘柄登録に移ります。登録銘柄が呼び出されると、銘柄登録時に保存された諸データが表示されます。同時に保存日足ファイルを検索し、もし、識別コード(A～D)付きの日足ファイルである場合はそのむねを表示し、呼び出すファイルの選択を促します（ファイルの選択はA～Dまでの大文字で入力してください)。選択した日足データファイルが何日から何日まで何日分の記録が保存されているかを表示し、さらに、登録銘柄呼出のサブメニューが表示されます。

［1］呼出銘柄売却
［2］日足チャート一覧
［3］日足諸数値閲覧
［4］保存日足記録変更
［5］呼出銘柄変更

上記のサブメニューの中から仕事内容を数字で選択します。

(1)呼び出し銘柄 売却(3-1)

売却のデータが保存されていれば、まず、保存されているデータを表示します。データを変更するときは、カーソルキーの左を押します。売却日、売却株数、売却株価などを入力すると、取り引き税や諸経費を計算し、投資収益や収益率を知ることができます。入力されたデータでオーケーならば、リターンキーを押します。売却データの保存と、印刷を選ぶことができます。

(2)日足チャート閲覧(3-2)

チャート画面では、指定された銘柄の今までに記録済みの諸数値、各データをグラフ化し一望することができ、指定した銘柄の売買判断の参考になります。また、カーソルキーの左右で指定日を選択し、カーソルキーの上で、その日足データ、諸数値を閲覧することもできます。

株価グラフでは、購入株価ラインは水色、損益分岐価ラインは緑色、目標売却価格ラインは赤色で表示されます。

出来高の表示は、日足データ入力の初期からの最高出来高を100として、1日ごとの出来高をピンク色のグラフで百分率表示します(グラフ下部から5本目の細い青色のラインが100パーセント、つまり今までの最高出来高です)。

25日移動平均株価は明かるい緑色の破線の折れ線グラフで表示。

サイコロジカルラインは黄色の破線折れ線グラフ、数値も同色で表示(目盛は出来高と共通)。

ボリュームレシオは白色の破線折れ線グラフ、数値も同色で表示(目盛は出来高と共通、ただしボリュームレシオが1000のとき、最高出来高の位置になります)。

(3)日足諸数値閲覧(3-3)

ここでは、日足データを表にして閲覧、印刷することができます。はじめに印刷をするかどうかを聞いてきますのでYまたは、Nで答えてください。印刷の場合は連続表示し、印刷をしない場合は、閲覧カウント数を表示し、どのカウントからどのカウントまでを表示するかを聞いてきます。画面にいちどに表示できるのは14日分です。その後、[+]キー、[-]キーでカウント数を増減し、14日分ごとに表示することができます。

(4)保存日足記録呼び出し(3-4)

保存日足記録呼出の選択画面へ戻ります。

(5)呼び出し銘柄 変更(3-5)

呼出銘柄の選択画面へ戻ります。

4 保有株式損益計算表

登録銘柄の中から自分が保有している株式銘柄を番号で指定します(順不同可)。指定数が登録銘柄数になれば、保有株式損益計算表の表示に移りますが、登録銘柄数以内で指定を終えるときは、0を入力してリターンキーを押してください。

ここで入力された保有株式銘柄と順序は以後変更があるまで記憶されます。ただし、登録銘柄がない場合は新規銘柄登録に移ります。

なお、すでに記憶している保有株式銘柄がある場合は、保有株式銘柄の番号を表示し、変更の有無を聞いてきますのでYまたは、Nで答えてください。Yならば、指定のし直し。Nならば、保有株式損益計算表へ進みます。

保有株式損益計算表では、自分の保有しているすべての株式銘柄に対して現在の株式価格と購入価格との差益、収益率を表示します。この表を印刷して保存したいときは、[P]キーを押してください。

5 チャートハードコピー

チャート画面を印刷して保存したいときに選択します。ただし、プリンタが接続されていない、もしくはプリンタの準備ができていないときは、そのむねを警告します。印刷を取り止めるときには、[CTRL]キーと[STOP]キーを同時に押してください。

ここではグリーン系の3階調でチャートを表示します。操作方法は、日足チャート閲覧(3-2)に準じます。[INS]キーを押すと、3階調でハードコピーを開始します（注、1枚のチャート画面を印刷するのに、約30分を要します。また、プリンタはMSX規格の製品を使用してください)。

6 終了

MSX2株式投資のプログラムを終了するときに選択してください。

大謝恩

ウルトラクリスマスプレゼント大会

当選者発表!! やったね!

MSXマガジン5周年キャンペーン第2弾と銘打ったこのプレゼント大会には、1万5千通を超えるご応募がありました。ほんとにありがとう。抽選の結果、下記の方が当選されました。賞品は順次発送しますから、いい子にして待っててよね。当たらなかった人はごめんなさい。なお、敬称は省略させていただきました。

1 MSXマガジン謹製 オリジナルトレーナー ▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶ 50名

高知県	浅田 諭	愛知県	奥村 現
秋田県	阿部将之	宮崎県	加賀見浩司
神奈川県	井沢広行	京都府	木佐木康一
東京都	稲葉 尊	石川県	栗山伴芳
静岡県	小野昌由		
神奈川県	小田島剛		ほか40名

2 MSXマガジン特製 オリジナルTシャツ ▶▶▶▶▶▶▶▶▶ 100名

埼玉県	新井聖和	岡山県	岩崎充宏
神奈川県	甘道公一郎	京都府	上原滋生
愛知県	浅井孝介	静岡県	植松大介
埼玉県	飯島史夫	広島県	尾崎 孝
千葉県	今関康弘		
熊本県	今村正明		ほか90名

3 MSXマガジン テレホンカード ▶▶▶▶▶▶▶▶▶ 200名

東京都	秋山一哲	島根県	阿部昌樹
広島県	青柳憲和	大阪府	有村康二郎
大分県	阿部久義	埼玉県	朝海 勇
高知県	青木伸介	埼玉県	五十嵐敦
千葉県	阿部武志		
宮城県	新貝史明		ほか190名

4 MSXマガジン 冷蔵庫にはろうステッカー ▶▶▶▶▶▶▶▶ 1000名

福岡県	阿部康彦	滋賀県	井ノ口幹子
東京都	安達貴文	秋田県	伊東 隼
茨城県	稲葉一則	北海道	伊藤 享
東京都	市村 学	北海道	伊藤和弘
高知県	池地康二郎		
千葉県	石川照明		ほか990名

5 ラスト・ハルマゲドン ●ブレイングレイ ▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶ 10名

千葉県	朝野陽子	山口県	原中史朗
群馬県	笠原貴志	岩手県	稗貫 淳
宮城県	北畠真之	島根県	細川愛可
兵庫県	宍戸保孝	鹿児島県	三浦信昭
静岡県	中尾芳則	広島県	村上秀二
			以上

6 グレイテストドライバー ●T&Eソフト ▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶ 10名

愛知県	神野俊博	茨城県	関口裕子
岩手県	阿部直己	大分県	野上貴史
栃木県	岩崎寛司	広島県	星 和徳
兵庫県	池尻 勝	埼玉県	三畳紀子
東京都	清水田康一	宮城県	村上謙二
			以上

7 スナッチャー ●コナミ ▶▶▶▶▶▶▶▶▶ 10名

長野県	飯出勝巳	東京都	丹下 透
佐賀県	小川早登	奈良県	寺本賢二
香川県	喜多昭人	神奈川県	藤本幸二
東京都	雫 勉	和歌山県	保田良春
香川県	武内房恵	福井県	山本江津子
			以上

8 SUPER大戦略 ●マイクロキャビン ▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶ 10名

千葉県	内山浩司	広島県	谷中泰之
大阪府	小林久人	東京都	土岐 徹
東京都	金子 淳	東京都	投埜大悟
青森県	斉藤智也	大阪府	山崎厚司
兵庫県	鈴木浩之	広島県	綿谷彰洋
			以上

9 ゴーファーの野望 —EPISODEII ●コナミ ▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶ 10名

兵庫県	横山純也	大阪府	中西邦啓
青森県	若松 徹	香川県	竹内亮二
福岡県	三原隆二	東京都	須田 学
兵庫県	長谷川善隆	東京都	杉沢雄也
岩手県	中野幸衡	広島県	茶木三光
			以上

10 テトリス ●BPS ▶▶▶▶▶▶▶▶▶ 10名

静岡県	青島政則	東京都	高野寛之
山形県	小島道也	福井県	常見正行
愛知県	小野田洋	三重県	野村 伸
京都府	川口秀信	東京都	水尾啓子
宮城県	佐藤克見	高知県	山崎 茂
			以上

MSXべーしっ君ぷらす

MAZE LIST

```
5 ' **************************
10 ' 迷路製作&解答ｿﾌﾄ
20 ' PROGRAM By たまえ
30 ' Copyright 1988 ASCII Corp.
40 '
50 ' 140行のKの値で道の太さが
60 ' 変ります。但し2以上の
70 ' 偶数でなければなりません。
80 ' **************************
90 _KANJI0
100 _TURBOON
110 DEFINT A-Z
120 COLOR 15,1,1:KEY OFF
130 SCREEN 0:X=RND(-TIME)
140 K=8:KH=K¥2:KX=((511-12)¥K)*K+12:KY=((192-16-8)¥K)
*K+8
150 CLS
160 PRINT
170 PRINT "迷路を作ります。"
180 PRINT "どうやって作りますか?"
190 PRINT
200 PRINT "1:高速型"
210 PRINT "2:壁のばし型"
220 PRINT
230 INPUT "1 または 2 を入力してね。";AL
240 IF AL<>1 AND AL<>2 THEN BEEP:GOTO 150
250 COLOR 15,0,0:SCREEN 6:SET PAGE 0,0:CLS:COLOR=(3,7
,0,0):COLOR=(2,7,7,7):VDP(9)=VDP(9) OR 2
260 LINE(12,8)-(KX,KY),2,B
270 ON AL GOTO 330,510
280 '
290 '
300 'スキャンするように書くアルゴリズム
310 '
320 '
330 FOR Y=8+K TO KY-K STEP K
340 FOR X=12+K TO KX-K STEP K
350 ON INT(RND(1)*4)+1 GOTO 370,390,410,430
360 '上に向かって壁を書く
370 IF POINT(X,Y-1)=0 AND Y=8+K THEN LINE(X,Y)-(X,Y-K
),2:GOTO 440 ELSE 350
380 '右に向かって壁を書く
390 IF POINT(X+1,Y)=0 THEN LINE(X,Y)-(X+K,Y),2:GOTO 4
40 ELSE 350
400 '下に向かって壁を書く
410 IF POINT(X,Y+1)=0 THEN LINE(X,Y)-(X,Y+K),2:GOTO 4
40 ELSE 350
420 '左に向かって壁を書く
430 IF POINT(X-1,Y)=0 THEN LINE(X,Y)-(X-K,Y),2 ELSE 3
50
440 NEXT X:NEXT Y
450 IF INKEY$=" " THEN 950 ELSE 450
460 '
470 '
480 '壁がのびていくアルゴリズム
490 '
500 '
510 FOR Y=8+K TO KY-K STEP K
520 FOR X=12+K TO KX-K STEP K
530 IF POINT(X,Y)=2 THEN 750
540 XX=X:YY=Y
550 'もう,のばﾞせない?
560 IF POINT(XX,YY-K)=3 AND POINT(XX+K,YY)=3 AND POIN
T(XX,YY+K)=3 AND POINT(XX-K,YY)=3 THEN XX=X:YY=Y
570 ON INT(RND(1)*4)+1 GOTO 590,630,670,710
580 '上に進む
590 IF POINT(XX,YY-K)=3 THEN 570
600 IF POINT(XX,YY-K)=2 THEN LINE(XX,YY)-(XX,YY-K),3:
GOTO740
610 LINE(XX,YY)-(XX,YY-K),3:YY=YY-K:GOTO 560
620 '右に進む
630 IF POINT(XX+K,YY)=3 THEN 570
640 IF POINT(XX+K,YY)=2 THEN LINE(XX,YY)-(XX+K,YY),3:
GOTO740
650 LINE(XX,YY)-(XX+K,YY),3:XX=XX+K:GOTO 560
660 '下に進む
670 IF POINT(XX,YY+K)=3 THEN 570
680 IF POINT(XX,YY+K)=2 THEN LINE(XX,YY)-(XX,YY+K),3:
GOTO740
690 LINE(XX,YY)-(XX,YY+K),3:YY=YY+K:GOTO 560
700 '左に進む
710 IF POINT(XX-K,YY)=3 THEN 570
720 IF POINT(XX-K,YY)=2 THEN LINE(XX,YY)-(XX-K,YY),3:
GOTO740
730 LINE(XX,YY)-(XX-K,YY),3:XX=XX-K:GOTO 560
740 GOSUB 820
750 NEXT X:NEXT Y
760 GOTO 450
770 '
780 '赤色の壁を白色の壁に変える
790 'サブルーチン
800 '
810 IF POINT(XX,YY-1)=3 THEN YY=YY-1
820 XX=X:YY=Y
830 PSET(XX,YY),2
840 IF POINT(XX,YY-1)=3 THEN YY=YY-1:GOTO 830
850 IF POINT(XX+1,YY)=3 THEN XX=XX+1:GOTO 830
860 IF POINT(XX,YY+1)=3 THEN YY=YY+1:GOTO 830
870 IF POINT(XX-1,YY)=3 THEN XX=XX-1:GOTO 830
880 IF POINT(X,Y-1)<>3 AND POINT(X+1,Y)<>3 AND POINT(
X,Y+1)<>3 AND POINT(X-1,Y)<>3 THEN RETURN
890 GOTO 820
900 '
910 '
920 'どうやって 解く?
930 '
940 '
950 SET PAGE 1,1
960 CLS:COLOR 2
970 LOCATE 0,0:PRINT "どうやって解きますか?"
980 LOCATE 0,2:PRINT "1:ＭＳＸ がﾞ解く　（２Ｄ）"
990 LOCATE 0,3:PRINT "2:　　　　　　　　（３Ｄ）"
1000 LOCATE 0,4:PRINT "3:自分で解く　　　（３Ｄ）"
1010 LOCATE 0,5:PRINT "4:製作メニューに戻る"
1020 LOCATE 0,6:PRINT "5:解かない"
1030 I$=INKEY$
1040 IF I$="1" THEN FLG3D=0:GOTO 1120
1050 IF I$="2" THEN FLG3D=1:GOTO 1120
1060 IF I$="3" THEN 1430
1070 IF I$="4" THEN 120
1080 IF I$="5" THEN END
1090 GOTO 1030
1100 '
1110 ' MSX がﾞ解く
1120 '
```

```
1130 IF FLG3D=0 THEN SET PAGE 0,0 ELSE SET PAGE 1,0
1140 X=12+KH:Y=8+KH
1150 IF POINT(X,Y-KH)<>0 AND POINT(X+KH,Y)<>0 AND POI
NT(X,Y+KH)<>0 AND POINT(X-KH,Y)<>0 THEN 1260
1160 ON INT(RND(1)*4+1) GOTO 1170,1190,1210,1230
1170 IF POINT(X,Y-KH)=0 THEN LINE(X,Y)-(X,Y-KH),3:Y=Y
-KH:D=1:GOSUB 1370
1180 GOTO 1150
1190 IF POINT(X+KH,Y)=0 THEN LINE(X,Y)-(X+KH,Y),3:X=X
+KH:D=2:GOSUB 1370
1200 GOTO 1150
1210 IF POINT(X,Y+KH)=0 THEN LINE(X,Y)-(X,Y+KH),3:Y=Y
+KH:D=3:GOSUB 1370
1220 GOTO 1150
1230 IF POINT(X-KH,Y)=0 THEN LINE(X,Y)-(X-KH,Y),3:X=X
-KH:D=4:GOSUB 1370
1240 GOTO 1150
1250 '
1260 IF X=KX-KH AND Y=KY-KH THEN IF FLG3D=0 THEN 1320
 ELSE COLOR=(1,2,3,7):SET PAGE SC+1,SC+1:LINE(50,50)-
(150,150),1,BF:COLOR 3:LOCATE 6,6:PRINT "脱出できまし
た！":GOTO 1320
1270 IF POINT(X,Y-KH)=3 THEN LINE(X,Y)-(X,Y-KH),1:Y=Y
-KH:D=1:GOSUB 1370:GOTO 1170
1280 IF POINT(X+KH,Y)=3 THEN LINE(X,Y)-(X+KH,Y),1:X=X
+KH:D=2:GOSUB 1370:GOTO 1170
1290 IF POINT(X,Y+KH)=3 THEN LINE(X,Y)-(X,Y+KH),1:Y=Y
+KH:D=3:GOSUB 1370:GOTO 1170
1300 IF POINT(X-KH,Y)=3 THEN LINE(X,Y)-(X-KH,Y),1:X=X
-KH:D=4:GOSUB 1370
1310 GOTO 1170
1320 I=0
1330 COLOR=(3,I,I,I)
1340 IF INKEY$=" " THEN COLOR=NEW:SCREEN 0:COLOR 15,4
,7:CLS:END
1350 I=(I+1) AND 7
1360 GOTO 1330
1370 IF FLG3D=0 THEN RETURN
1380 GOSUB 1590
1390 SET PAGE SC+1,0:RETURN
1400 '
1410 ' 自分で解く (3D ﾓｰﾄﾞ)
1420 '
1430 SET PAGE 1,1:CLS:VDP(9)=VDP(9) OR 2:X=12+KH:Y=8+
KH:D=3:' D=1:上  2:右  3:下  4:左
1440 SET PAGE 1,0:COLOR=(1,2,3,7):PSET(KX-KH,KY-KH),1
:VDP(9)=VDP(9) OR 2
1450 GOTO 1580
1460 IF X=KX-KH AND Y=KY-KH THEN LINE(50,50)-(150,150
),1,BF:COLOR 3:LOCATE 6,6:PRINT "脱出成功！！ やった
ね！":GOTO 1320
1470 IF STRIG(0)=-1 THEN GOSUB 2460
1480 S=STICK(0)
1490 IF S=3 THEN D=D+1:IF D=5 THEN D=1
1500 IF S=7 THEN D=D-1:IF D=0 THEN D=4
1510 IF S=1 AND K4<>2 THEN ON D GOTO1540,1550,1560,15
70
1520 IF INKEY$="0" THEN COLOR=NEW:SCREEN 0:COLOR 15,1
,1:END
1530 IF S=0 THEN 1460 ELSE 1580
1540 Y=Y-KH:GOTO 1580
1550 X=X+KH:GOTO 1580
1560 Y=Y+KH:GOTO 1580
1570 X=X-KH
1580 GOSUB 1590:GOTO 1460
1590 SET PAGE SC+1,0
1600 ON D GOTO 1610,1710,1810,1910
1610 '
1620 '  6
1630 '3 4 5
1640 '1 * 2
1650 '
1660 K1=POINT(X-KH,Y):K2=POINT(X+KH,Y)
1670 K3=POINT(X-KH,Y-KH):K4=POINT(X,Y-KH)
1680 K5=POINT(X+KH,Y-KH)
1690 IF K4<>2 THEN K6=POINT(X,Y-K) ELSE K6=2
1700 GOTO 2010
1710 '
1720 '1 3
1730 '* 4 6
1740 '2 5
1750 '
1760 K1=POINT(X,Y-KH):K2=POINT(X,Y+KH)
1770 K3=POINT(X+KH,Y-KH):K4=POINT(X+KH,Y)
1780 K5=POINT(X+KH,Y+KH)
1790 IF K4<>2 THEN K6=POINT(X+K,Y) ELSE K6=2
1800 GOTO 2010
1810 '
1820 '2 * 1
1830 '5 4 3
1840 '  6
1850 '
1860 K1=POINT(X+KH,Y):K2=POINT(X-KH,Y)
1870 K3=POINT(X+KH,Y+KH):K4=POINT(X,Y+KH)
1880 K5=POINT(X-KH,Y+KH)
1890 IF K4<>2 THEN K6=POINT(X,Y+K) ELSE K6=2
1900 GOTO 2010
1910 '
1920 '  5 1
1930 '6 4 *
1940 '  3 2
1950 '
1960 K1=POINT(X,Y+KH):K2=POINT(X,Y-KH)
1970 K3=POINT(X-KH,Y+KH):K4=POINT(X-KH,Y)
1980 K5=POINT(X-KH,Y-KH)
1990 IF K4<>2 THEN K6=POINT(X-K,Y) ELSE K6=2
2000 GOTO 2010
2010 SET PAGE SC+1,(SC XOR 1)+1:CLS:SC=SC XOR 1
2020 '
2030 ' 3D 迷路を書く
2040 '
2050 COLOR 2
2060 IF K1<>2 THEN LINE(25,50)-(50,50):LINE(25,150)-(
50,150) ELSE LINE(25,25)-(50,50):LINE(25,175)-(50,150
)
2070 '
2080 IF K2<>2 THEN LINE(150,50)-(175,50):LINE(150,150
)-(175,150) ELSE LINE(150,50)-(175,25):LINE(150,150)-
(175,175)
2090 '
2100 IF K4<>2 THEN 2190
2110 '
2120 LINE(50,50)-(150,50):LINE(50,150)-(150,150)
2130 '
2140 IF K1=2 THEN LINE(50,50)-(50,150)
2150 IF K2=2 THEN LINE(150,50)-(150,150)
2160 GOTO 2330
2170 '
```

```
2180 '
2190 IF K1<>2 THEN LINE(50,50)-(50,150)
2200 IF K2<>2 THEN LINE(150,50)-(150,150)
2210 IF K3<>2 THEN LINE(50,75)-(75,75):LINE(75,125)-(
50,125):LINE(50,50)-(50,150) ELSE LINE(50,50)-(75,75)
:LINE(50,150)-(75,125)
2220 '
2230 IF K5<>2 THEN LINE(150,75)-(125,75):LINE(125,125
)-(150,125):LINE(150,50)-(150,150) ELSE LINE(150,50)-
(125,75):LINE(150,150)-(125,125)
2240 '
2250 IF K6<>2 THEN 2310
2260 LINE(75,75)-(125,75):LINE(75,125)-(125,125)
2270 IF K3=2 THEN LINE(75,75)-(75,125)
2280 IF K5=2 THEN LINE(125,75)-(125,125)
2290 IF K4=1 THEN LINE(75,75)-(125,125),1,BF
2300 GOTO 2330
2310 IF K3<>2 THEN LINE(85,85)-(75,75):LINE-(75,125):
LINE-(85,115)
2320 IF K5<>2 THEN LINE(115,85)-(125,75):LINE-(125,12
5):LINE-(115,115)
2330 '
2340 LOCATE 40,6:PRINT "X位置 : ";X
2350 LOCATE 40,7:PRINT "Y位置 : ";Y
2360 LOCATE 40,8:PRINT "方向 : ";
2370 ON D GOTO 2380,2390,2400,2410
2380 PRINT "北":GOTO 2420
2390 PRINT "東":GOTO 2420
2400 PRINT "南":GOTO 2420
2410 PRINT "西":GOTO 2420
2420 SET PAGE SC+1,SC+1:RETURN
2430 '
2440 ' 自分で解く(3D)ヒント
2450 '
2460 IF SC=1 THEN COPY (0,0)-(511,192),2 TO (0,0),1
2470 SET PAGE 1,0:LINE(X-KH+1,Y-KH+1)-(X+KH-1,Y+KH-1)
,3,BF
2480 FOR I=254 TO 0 STEP -2
2490 SET SCROLL I,0,0,1
2500 NEXT I
2510 IF STRIG(0)=-1 THEN 2510
2520 IF STRIG(0)=0 THEN 2520
2530 FOR I=0 TO 254 STEP 2
2540 SET SCROLL I,0,0,1
2550 NEXT I
2560 SET PAGE 1,0:LINE(X-KH+1,Y-KH+1)-(X+KH-1,Y+KH-1)
,0,BF
2570 RETURN
```

お便利ツール　プログラムリスト

SCREEN12→8 画面コンバータ

```
10 CLEAR 100,&HCFFF:DIMD(15)
20 PRINT"ｼｾﾞﾝｶﾞ ｺﾝﾊﾞｰﾀｦ ｻｸｾｲﾁｭｳ":AD=&HD0
00:C=0:L=0
30 FOR I=0TO15:READ A$:IF A$="*" GOTO 10
0
40 A=VAL("&h"+A$):C=(C+A) AND 255:D(I)=(
D(I)+A) AND 255:POKE AD,A:AD=AD+1:NEXT
50 READA$:A=VAL("&h"+A$):L=L+1:IF C<>A T
HEN PRINT990+10*L;"ｷﾞｮｳﾉ ﾃﾞｰﾀﾆ ｱﾔﾏﾘｶﾞ ｱﾘ
ﾏｽ":END
60 GOTO 30
100 FORI=0TO15:READA$:IFVAL("&h"+A$)<>D(
I) THEN PRINT"ﾃﾞｰﾀﾌﾞﾝﾁｭｳﾆ ｱﾔﾏﾘｶﾞｱﾘﾏｽ｡ ﾓｳ
ｲﾁﾄﾞ ﾖｸﾐﾅｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ｡":END
110 PRINT"ｾｰﾌﾞﾁｭｳ"
120 BSAVE"SC12TO8.OBJ",&HD000,&HD184
130 PRINT"COMPLETED.":END
1000 DATA FE,02,C0,23,23,7E,23,66,6F,7C,
B7,C0,7D,FE,02,D0,BC
1010 DATA 87,87,87,32,85,D1,CD,45,D1,11,
00,35,0D,D5,21,AB,B0
1020 DATA D1,06,04,3A,07,00,4F,ED,B2,CD,
42,D0,11,04,00,19,C7
1030 DATA D1,1B,7A,B3,20,E7,21,3F,D1,11,
DB,D0,01,03,00,ED,C5
1040 DATA B0,C9,21,AB,D1,E5,7E,E6,07,47,
23,7E,17,17,17,E6,3E
1050 DATA 38,B0,CB,6F,28,02,F6,C0,4F,23,
7E,E6,07,47,23,7E,05
1060 DATA 17,17,17,E6,38,B0,CB,6F,28,02,
F6,C0,47,59,CB,2B,C8
1070 DATA CB,2B,78,CB,2F,83,ED,44,5F,E1,
D9,06,04,3A,07,00,48
1080 DATA C6,03,4F,D9,7E,23,0F,0F,0F,E6,
1F,57,0F,0F,E6,07,6E
1090 DATA 82,83,F2,9C,D0,FE,20,38,09,AF,
18,06,FE,20,38,02,55
1100 DATA 3E,1F,0F,0F,0F,E6,03,D9,57,D9,
7A,80,F2,B6,D0,FE,41
1110 DATA 20,38,09,AF,18,06,FE,20,38,02,
3E,1F,E6,1C,D9,B2,B1
1120 DATA 57,D9,7A,81,F2,CE,D0,FE,20,38,
09,AF,18,06,FE,20,B6
1130 DATA 38,02,3E,1F,87,87,87,E6,E0,D9,
B2,CD,E1,D0,10,A3,64
1140 DATA C9,08,E5,D5,C5,CD,5D,D1,F3,3A,
07,00,4F,0C,3E,24,A0
1150 DATA ED,79,3E,91,ED,79,0C,0C,AF,ED,
79,AF,ED,79,AF,ED,19
1160 DATA 79,3A,85,D1,87,87,87,87,ED,79,
AF,ED,79,AF,ED,79,CE
1170 DATA 3E,D4,ED,79,AF,ED,79,08,ED,79,
AF,ED,79,3E,F0,ED,F9
1180 DATA 79,3A,07,00,4F,0C,3E,AC,ED,79,
3E,91,ED,79,0C,0C,AB
1190 DATA 21,42,D1,11,DB,D0,01,03,00,ED,
B0,C1,D1,E1,C9,CD,45
1200 DATA E1,D0,00,ED,79,F3,3A,85,D1,47,
3A,06,00,4F,0C,ED,AE
1210 DATA 41,3E,8E,ED,79,AF,ED,79,00,ED,
79,FB,C9,CD,65,D1,63
1220 DATA E6,01,20,F9,C9,F3,3A,07,00,4F,
0C,3E,02,ED,79,3E,9F
1230 DATA 8F,ED,79,CD,84,D1,ED,78,CD,84,
D1,06,00,ED,41,06,77
1240 DATA 8F,ED,41,FB,C9,*
1250 DATA 53,11,26,3C,37,AE,09,EC,4E,BF,
4A,57,9A,64,CE,DE
```

ローダーサンプル

```
10 CLEAR 100,&HCFFF
20 BLOAD"SC12TO8.OBJ"
30 DEFUSR=&HD000
40 FILES:PRINT
50 LINEINPUT"FILE NAME:";F$
60 SCREEN 8:BLOADF$,S
70 A=USR(0)
80 A$=INPUT$(1):SCREEN0:GOTO 40
```

SHORT PROGRAM ISLAND

ショート・プログラム・アイランド

はい。今月もショートプログラムのリストは白黒ページにまとめて掲載しました。今月の作品は合計6本。どれも力作ぞろいです。

リストを入力し終わったら、実行させる前に必ずディスクやテープにセーブをすることを忘れないでください。

最近、編集部のほうに、プログラムを入力したが動かない、という電話が多くかかってきています。ここに掲載されたプログラムはすべて正常に動作することを確認していますので、打ち間違いがないかどうかよく調べるようにしてください。とくに〝,(カンマ)〟と〝.(ピリオド)〟、〝:(コロン)〟と〝;(セミコロン)〟を間違えていないかどうか、十分に注意するようにしましょう。なお、リスト入力のさいにあらかじめ〝WIDTH40〟と打ちこんでおくと、比較的楽に打てます。

オクト・LIST

```
10 '●●●●● INIT ●●●●●
20 SCREEN 1,2,0:WIDTH 32:KEY OFF
30 COLOR 15,1,1:DEFINT A-Z
40 DIM R$(10),WP(12):HS=200
50 RESTORE 780:GOSUB 670
60 R$(0)="FFF":R$(10)="FFF"
70 PLAY "T120V15M5000L32","T120V14L2"
80 GOTO 440
90 '●●●●● MAIN ●●●●●
100 S=STICK(0) OR STICK(1)
110 XX=X+(S=7)*2-(S=3)*2
120 YY=Y+(S=1)*2-(S=5)*2
130 IF X=XX AND Y=YY THEN 100
140 V=(VPEEK(6144+XX+YY*32)-168)/8
150 ON V GOTO 170,100,220,220,220,270
160 '●●●●● DIA ●●●●●
170 D=D-1:X=XX:Y=YY:GOSUB 600
180 LOCATE X,Y:PRINT PT$(5)
190 PLAY "O3CD":GOSUB 650
200 IF D THEN 100 ELSE 360
210 '●●●●● WARP ●●●●●
220 W=(V-3)*4:X=XX:Y=YY:GOSUB 600
230 PLAY"S0O4C8V15"
240 IF X=WP(W) AND Y=WP(W+1) THEN X=WP(W
+2):Y=WP(W+3) ELSE X=WP(W):Y=WP(W+1)
250 GOSUB 600:GOSUB 650:GOTO 100
260 '●●●●● WIRE ●●●●●
270 IF C=9 THEN C=6 ELSE F=0
280 X=XX:Y=YY:GOSUB 600
290 PLAY "O5DO3A":GOSUB 650
300 IF F THEN 100
310 '●●●●● MISS ●●●●●
320 LOCATE 12,22:PRINT " MISS!! "
330 PLAY "O8C4":GOSUB 650
340 GOSUB 640:GOTO 460
350 '●●●●● CLEAR ●●●●●
360 LOCATE 12,22:PRINT "CLEAR!!!"
370 PLAY "O4L16CEGO5CL32":GOSUB 650
380 GOSUB 640:RO=RO+1
390 IF RO<9 THEN 450 ELSE GOSUB 620
400 LOCATE 8,10:PRINT "CONGRATULATIONS!"
410 PLAY "L8O4GFDCDCO3BAO4C1L32","O3GFE1
":GOSUB 650
420 GOSUB 640:GOSUB 620
430 '●●●●● DRAW ●●●●●
440 RESTORE 870:RO=1
450 READ Z1,Z2,Z3,W$,RO$
460 FOR I=1 TO 9:R$(I)="F"+MID$(RO$,I*3-
2,3):NEXT
470 GOSUB 620
480 FOR I=0 TO 10:A$="1"+RIGHT$(BIN$(VAL
("&H"+R$(I))),12)+"1"
490 FOR J=0 TO 13:A=VAL(MID$(A$,J+1,1))
500 LOCATEJ*2+2,I*2:PRINT PT$(A):NEXTJ,I
510 FOR I=0 TO 11:WP(I)=VAL("&H"+MID$(W$
,I+1,1))*2:NEXT I
520 FOR I=2 TO 4:A=I*4-8
530 LOCATE WP(A),WP(A+1):PRINT PT$(I)
540 LOCATE WP(A+2),WP(A+3):PRINT PT$(I):
NEXT
550 X=Z1:Y=Z2:D=Z3:C=9:F=1
560 LOCATE 12,22:PRINT "ROUND:";RO
570 LOCATE X,Y:PRINT PT$(5)
580 GOSUB 600:GOTO 100
590 '●●●●● SPRITE ●●●●●
600 PUTSPRITE 0,(X*8,Y*8),C,0
610 PUTSPRITE 1,(X*8,Y*8),15,1:RETURN
620 PUTSPRITE 0,(0,208):CLS:RETURN
630 '●●●●● WAIT ●●●●●
640 IF STRIG(0) OR STRIG(1) THEN RETURN
ELSE 640
650 IF PLAY(0) THEN 650 ELSE RETURN
660 '●●●●● CHR&SPR ●●●●●
670 FOR I=0 TO 19:READA$,B$:FOR J=0 TO 7
680 A=VAL("&H"+A$)*8+J
690 B=VAL("&H"+MID$(B$,J*2+1,2))
700 VPOKE A,B
710 IF A<1536 OR A>1560 THEN 730
720 VPOKE A+64,B:VPOKE A+128,B
730 NEXT J:NEXT I
740 FOR I=0 TO 5:READ A$,B$
750 PT$(I)=A$+STRING$(2,29)+CHR$(31)+B$
760 NEXT:RETURN
770 '●●●●● C.DATA ●●●●●
780 DATA B1,0000000000040220,B2,00000000
00204004,B3,1103076F0F070000
790 DATA B4,88C0E0B630E00000,B8,EEEEEE00
77777700,C0,00080F0F0C0D0C0F
800 DATA C1,000000C070F870C0,C2,0F080808
08080800,D8,8040201008040201
810 DATA D9,0102040810204080,402,F1F1F1F
1F1F1B141,403,91E12141F1F1F1F1
820 DATA 700,000003070C0C0CC7,701,577F1F
36ED091B00,702,0000C0E0909090F1
830 DATA 703,B5B5FFD7ECB01900,704,000000
0003020300,705,0000000000000000
840 DATA 706,0000000060206000,707,000000
0000000000
850 DATA ｱｲ,ｳｴ,ｸｸ,ｸｸ,ﾀﾁ,"ﾂ ",ﾈﾉ,"ﾊ ",ﾐﾑ,
"ﾒ ",ﾘﾙ,ﾙﾘ
860 '●●●●● R.DATA ●●●●●
870 DATA 10,16,89,32C8C255A4A5,013010480
0200000004800080180,22,16,87,46A4C1783298
,000002200C01189020484080000
880 DATA 6,16,96,557632A3D184,0000100000
0200000000080208000,6,10,94,C1C853D62538,0
2000020000420000040000208000
890 DATA 18,12,93,35957361B3C5,041004102
0000400020000000800,16,16,83,837857A543D6
,003088000840B10810010100903
900 DATA 14,4,94,62B7748845A2,0000200011
0001001010000000020,26,4,86,429974C756C4,0
030000405010C000A800A00880
```

スクウェアポーカー・LIST

```
10 KEY1,CHR$(13)+"screen0"+CHR$(13)
20 DEFINTA-Z:COLOR,12,12:SCREEN2,0,0:OPE
N"GRP:"AS1:C$="A23456789TJQK"
30 DIMC$(51),A$(5,5):FORI=0TO51:C$(I)=CH
R$(128+I¥13)+MID$(C$,(IMOD13)+1,1):NEXT
40 FORI=1TO9:READA:S(I)=A:NEXT:DATA 1,3,
6,12,5,10,16,30,45
50 FORI=0TO7:VPOKEBASE(9)+I,VAL("&H"+MID
$("FFFEF8FCFEDFCF86",I+I+1,2)):NEXT
60 CLS:FORI=0TO5:FORJ=0TO1:PSET(192-J,I*
10+8),12:COLOR3-(I>0)*8:IFI=0THENPRINT#1
,"*SCORE*"ELSEPRINT#1,USING"###";P(I)
70 NEXTJ,I:P(0)=0:K=0:V=17:W=9:T=10
80 FORI=0TO24:SWAPC$(I),C$(RND(-TIME)*52
):GOSUB310:NEXT
90 '
100 I=33:T=1-(K=25)*9:GOSUB310
110 ONK¥25GOTO160:S=STICK(0):V=V-((S>5)*
(V>17)-((S-3)¥2=0)*(V<165))*4
120 W=W-((S=1ORS=2ORS=8)*(W>9)-((S-5)¥2=
0)*(W<161))*4
130 PUTSPRITE0,(V,W),5:PUTSPRITE1,(V,W+1
),1,0:ON1-STRIG(0)GOTO110
140 IFPOINT(V,W)=14THEN:AX=(V-15)¥32:AY=
(W-8)¥32ELSE110
150 A$(AX,AY)=C$(K):I=AX*5+AY:GOSUB310:K
=K+1:GOTO100
160 '
170 VPOKEBASE(8),208:COLOR15:FORK=0TO4:F
ORL=0TO4:I=L:GOSUB260:NEXT:GOSUB270
180 FORI=0TO1:PSET(21+K*32-I,168),12:PRI
NT#1,USING"##";S(A):NEXT:NEXT
190 FORL=0TO4:FORK=0TO4:I=K:GOSUB260:NEX
T:GOSUB270
200 FORI=0TO1:PSET(171-I,32*L+24),12:PRI
NT#1,USING"##";S(A):NEXT:NEXT
210 FORI=0TO6:IFP(0)>P(I)THENFORJ=6TOIST
EP-1:P(J)=P((1-J)*(J>I)):NEXT:ELSENEXT
220 FORI=0TO1:COLOR8:PSET(192-I,145),12
230 PRINT#1,"*TOTAL*":COLOR11
240 PSET(216-I,155),12:I=-STRIG(0)*I
250 PRINT#1,USING"###";P(0):NEXT:GOTO60
260 B(I)=ASC(A$(K,L)):A(I)=INSTR(C$,RIGH
T$(A$(K,L),1)):RETURN
270 A=0:B=0:C=0:D=0:E=0:FORI=0TO4:FORJ=0
TO5:B=B-(A(I)=A(J)):D=D-(A(I)=A(J)-1)
280 C=C-(B(I)=B(J)):E=E-(A(I)=10+J+(J=4)
*13):NEXTJ,I
290 A=B¥2+2*(B<13)-B¥17-(E*B=25ORD*B=20)
*4-(C=25)*(5+D¥4):P(0)=P(0)+S(A):RETURN
300 '
310 FORJ=0TO1:X=(I¥5)*32+15:Y=(IMOD5)*32
+8
320 LINE(X+J,Y+J)-(X+24-J,Y+28-J),T+J*(1
5-T)+(J*T=10),BF:NEXT:ONTGOTO330:RETURN
330 COLOR(ASC(C$(K))MOD2)*7+1
340 FORI=1TO2:PSET(X+21-I*9,Y+3),15:PRIN
T#1,RIGHT$(C$(K),I):NEXT:RETURN
```

ボールころころ・LIST

```
100 DEFINT A-Z:SCREEN 1,2:WIDTH 30
110 COLOR 15,1:GOSUB 760
120 VPOKE &H2016,&HA1:VPOKE &H2017,&H81
130 VPOKE &H201B,&H58
140 KEY(1)ON:ON KEY GOSUB 690
150 B$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)
160 REM ●●●●●●● STAGE
170 IF GF THEN 220
180 FOR I=0 TO 8:READ D1$(I):NEXT
190 FOR I=0 TO 8:READ D2$(I):NEXT
200 READ PN:FOR I=0 TO PN:READ X(I),Y(I)
,K(I):NEXT
210 READ SX,SY,MX,MY
220 CLS:FOR I=0 TO 1
230 LOCATE 0,I   :PRINT STRING$(28,"ﾝ")
240 LOCATE 0,I+20:PRINT STRING$(28,"ﾝ")
250 NEXT:FOR I=2 TO 19
260 LOCATE 0,I:PRINT "ﾝﾝ";SPC(24);"ﾝﾝ"
270 NEXT:FOR I=0 TO 9
280 D1=VAL("&H"+D1$(I)):D2=VAL("&H"+D2$(
I))
290 FOR J=11 TO 0 STEP -1
300 LOCATE (12-J)*2,I*2+2
310 IF D1=>2^J THEN D1=D1-2^J:PRINT "ｱｲ"
+B$+"ｳｴ"
320 IF D2=>2^J THEN D2=D2-2^J:PRINT "ｹｺ"
+B$+"ｻｼ"
330 NEXT J,I:FOR I=0 TO PN
340 LOCATE X(I)*2,Y(I)*2
350 IF K(I)=0 THEN PRINT "ﾁﾁ"+B$+"ﾁﾁ" EL
SE PRINT "ﾂﾂ"+B$+"ﾂﾂ"
360 NEXT:BX=SX:BY=SY:CX=MX:CY=MY
370 X=1:Y=1
380 PUT SPRITE 0,(X*16+8,Y*16),12,0
390 PUT SPRITE 1,(BX*16+8,BY*16),11,1
400 S=STRIG(0):IF S=0 THEN 400
410 REM ●●●●●●● MAIN
420 IF X=BX AND Y=BY THEN GF=1:GOTO 160
430 K=STICK(0)
440 VX=(K=3)*(X<12)-(K=7)*(X>1)
450 VY=(K=5)*(Y< 9)-(K=1)*(Y>1)
460 P=VPEEK(&H1801+(Y+VY)*64+(X+VX)*2)
470 IF P<>32 THEN GOSUB 590
480 X=X+VX:Y=Y+VY
490 PUT SPRITE 0,(X*16+8,Y*16),12,0
500 IF X=BX AND Y=BY THEN END
510 P=VPEEK(&H1801+(BY+CY)*64+(BX+CX)*2)
520 IF P=177 OR P=221 THEN CX=-CX:CY=-CY
:BEEP:GOTO 570
530 BX=BX+CX:BY=BY+CY
540 IF P=193 THEN SWAP CX,CY:CX=-CX:CY=-
CY:BEEP
550 IF P=194 THEN SWAP CX,CY:BEEP
560 IF P=185 THEN LOCATE BX*2,BY*2:PRINT
 "ｱｲ"+B$+"ｳｴ"
570 PUT SPRITE 1,(BX*16+8,BY*16),11,1
580 GOTO 410
590 REM ●●●●●●● PUSH PUSH PUSH!
600 ZX=VX*2:ZY=VY*2
610 V=VPEEK(&H1801+(Y+ZY)*64+(X+ZX)*2)
620 IF V<>32 OR (X+ZX=BX AND Y+ZY=BY) OR
 P=185 THEN VX=0:VY=0:RETURN
630 LOCATE (X+VX)*2,(Y+VY)*2:PRINT "  "+
B$+"  "
640 LOCATE (X+ZX)*2,(Y+ZY)*2
650 IF P=177 THEN PRINT "ｱｲ"+B$+"ｳｴ"
```

ファイアーマン・LIST

```
100 DEFINT A-Z:SCREEN 1:WIDTH 30
110 COLOR 15,1:GOSUB 670
120 VPOKE &H2019,&H81:DIM D$(6,3):SN=0
130 B$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)
140 ON KEY GOSUB 550,,,,660
150 REM ●●●●●●● MAKE STAGE
160 KEY(1)OFF:IF SN=5 AND MS=0 THEN 630
170 KEY(5)OFF:CLS:IF MS THEN 190
180 SN=SN+1:FOR N=1 TO 3:FOR I=0 TO 6:RE
AD D$(I,N):NEXT I,N
190 FOR I=0 TO 17:LOCATE 0,I:PRINT "ﾁﾁ"
200 LOCATE 26,I:PRINT "ﾁﾁ":NEXT
210 FOR I=0 TO 1:LOCATE 2,I:PRINT STRING
$(24,"ﾁ")
220 LOCATE 2,16+I:PRINT STRING$(24,"ﾁ"):
NEXT
230 FOR N=1 TO 3:FOR I=0 TO 6
240 D=VAL("&H"+D$(I,N))
250 FOR J=11 TO 0 STEP -1
260 LOCATE (11-J)*2+2,I*2+2
270 IF D=>2^J THEN D=D-2^J:ON N GOSUB 29
0,300,310
280 NEXT J,I,N:X=1:Y=1:KEY(1)ON:KEY(5)ON
:GOTO 410
290 PRINT "ｱｲ"+B$+"ｳｴ":RETURN
300 PRINT "ｵｶ"+B$+"ｷｸ":RETURN
310 PRINT "ﾊﾋ"+B$+"ﾌﾍ":RETURN
320 REM ●●●●●●● MAIN
330 K=STICK(0):IF K=0 THEN 330
340 VX=(K=7)-(K=3):VY=(K=1)-(K=5)
350 IF VX=0 AND VY=0 THEN 320
360 P=VPEEK(&H1801+(Y+VY)*64+(X+VX)*2)
370 IF P<>202 AND P<>32 AND P<>193 THEN
GOSUB 430
380 IF P<>32 THEN VX=0:VY=0
390 LOCATE X*2,Y*2:PRINT "  "+B$+"  "
400 X=X+VX:Y=Y+VY
410 LOCATE X*2,Y*2:PRINT "ｹｺ"+B$+"ｻｼ"
420 GOTO 320
430 REM ●●●●●●● SLIDING!
440 MX=X+VX:MY=Y+VY
450 V=VPEEK(&H1801+(MY+VY)*64+(MX+VX)*2)
460 IF P=177 AND V<>32 THEN RETURN
470 IF P=181 AND V<>32 AND V<>202 THEN R
ETURN
480 LOCATE MX*2,MY*2:PRINT "  "+B$+"  "
490 MX=MX+VX:MY=MY+VY
500 LOCATE MX*2,MY*2
510 IF P=177 THEN PRINT "ｱｲ"+B$+"ｳｴ"
520 IF P=181 AND V=202 THEN PRINT "  "+B
$+"  ":RETURN
530 IF P=181 THEN PRINT "ｵｶ"+B$+"ｷｸ"
540 GOTO 450
550 REM ●●●●●●● CLEAR? CHRCK
560 CK=0:FOR I=0 TO 6:FOR J=0 TO 11
570 V=VPEEK(&H1843+I*64+J*2)
580 IF V=202 THEN CK=1
590 NEXT J,I:IF CK THEN RETURN ELSE RETU
RN 600
600 REM ●●●●●●● MANY SUB.
610 PLAY "V15O4L8T210GEF4CRAFG4DRGABO5CD
4E4C2","V14O3L8T210EDC4ERFED4FREDCDE4D4C
2"
620 MS=0:GOTO 150
630 LOCATE 0,18:PRINT "    CONGRATULATION
S!!"
640 PLAY "V15O4L4T210CEGO5C2","V14O3L8T2
10ECFDGEC2"
650 LOCATE 0,20:PRINT "YOU CLEARED ALL S
TAGES!!":END
660 MS=1:RETURN 150
670 REM ●●●●●●● CHARACTER
680 READ C$,D$:IF C$="END" THEN RETURN
690 FOR I=0 TO 7:A=ASC(C$)*8+I
700 VPOKE A,VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2))
710 NEXT:GOTO 680
720 DATA ｱ,003F7FE0E3E3E3E0,ｲ,00F8FC3E1E
1E1E3E,ｳ,E3E3E3E3E3E07F3F
```

```
660 IF P=193 THEN PRINT "ﾁﾁ"+B$+"ﾁﾁ"
670 IF P=194 THEN PRINT "ﾂﾂ"+B$+"ﾂﾂ"
680 RETURN
690 REM ●●●●●●● CLEAR ?
700 GF=0:FOR I=1 TO 9:FOR J=1 TO 12
710 V=VPEEK(&H1801+I*64+J*2)
720 IF V=185 THEN GF=1
730 NEXT J,I:IF GF THEN RETURN 160
740 ST=ST+1:IF ST=7 THEN END
750 RETURN 160
760 REM ●●●●●●● CHARACTER
770 READ C$,D$:IF C$="END" THEN 810
780 FOR I=0 TO 7:A=ASC(C$)*8+I
790 VPOKE A,VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2))
800 NEXT:GOTO 770
810 READ C:IF C=5963 THEN RETURN
820 S$="":FOR K=0 TO 1:READ D$
830 FOR I=0 TO 15
840 S$=S$+CHR$(VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2)
))
850 NEXT I,K:SPRITE$(C)=S$:GOTO 810
860 DATA ｱ,000F303F5F5C5B5B,ｲ,00F00CFCFA
3ADADA,ｳ,5B5B5C5F3F300F00
870 DATA ｴ,DADA3AFAFC0CF000,ｹ,FFE6E69999
E6E699,ｺ,FF67679999676799
880 DATA ｻ,99E6E69999E6E6FF,ｼ,9967679999
6767FF,ﾁ,03070E1C3870E0C0
890 DATA ﾂ,C0E070381C0E0703,ﾝ,66FFFF6666
FFFF66,END,
900 DATA 0,382828381008C9EFFF7773F8FEFF7
F33,1C14141C3040F0FBFFF6E70F3FFFBE1C
910 DATA 1,071F3F7F7FFFFFFFFFFFFF7F7E3C1
F07,E0F8FCEEE6F3F3F3F3F3E7E6CE7CF8E0
920 DATA 5963
930 REM ●●●●●●● STAGE DATA
940 DATA ,8,,,,80,4,,,,,20,,4,,,40,,2,2,
2,0,11,3,1,7,6,0,2,5,0,-1
950 DATA ,80F,100,100,100,110,,100,,,1E0
,10,10,E,,,E,,6,2,2,,3,2,1,8,2,1,8,5,1,8
,7,,8,8,1,12,8,1,12,1,-1,0
960 DATA 0,200,155,141,125,105,505,442,0
,0,0,400,400,450,450,50,0,0,6,6,2,,8,2,1
,11,2,1,8,4,,10,4,1,4,8,1,8,8,,3,5,0,1
970 DATA ,,,,,,,,,,,F0,F0,F0,F0,,,,3,3,3
,,10,2,1,3,8,1,10,8,,1,2,1,
980 DATA ,40,1,840,,,380,2,100,,90,,8,22
2,,40,,,1,2,2,,2,8,1,11,1,,1
990 DATA ,7B7,228,8,24C,248,48,248,40,,4
0,,220,,,,,,,2,3,7,1,9,2,,11,5,,7,1,1,
1000 DATA ,,,,110,,,,,10,,440,10,8,208,8
0,140,,,2,2,,7,5,-1,
```

```
730 DATA ｴ,1E8E8E8E0E1EFCF8,ｵ,003F7FFFFF
FFFFFF,ｶ,00F8FCEEE6E6E6E6
740 DATA ｷ,FFFFFFFCF8FF7F3F,ｸ,E6E6E6060E
FEFCF8,ﾊ,0000000505060E2D
750 DATA ﾌ,2B3B371717130807,ﾋ,8080D0D058
B8B8DA,ﾍ,EEEEF6F4F4E408F0
760 DATA ﾁ,111111EE111111EE,ｹ,1F202F2D2D
27302F,ｺ,F008E86868C808F4
770 DATA ｻ,42939293FA233A7F,ｼ,0289098977
841CFE,END,
780 REM ●●●●●●● STAGE DATA
790 DATA 0,1,0,0,800,0,400,0,90,0,4,80,0
,0,0,204,2,0,0,200,0
800 DATA 0,0,540,112,448,92,0,0,440,2,40
0,6,200,0,0,C,10,40,110,0,0
810 DATA 480,928,242,C20,518,880,42A,0,4
00,0,0,0,0,0,0,0,0,0,4,0,0
820 DATA 200,5D8,206,20,206,5D8,200,0,25
,400,40,400,25,0,108,0,0,1,0,0,108
830 DATA 27,3F9,45,18,B4A,102,0,0,400,20
0,880,0,10,240,0,6,2,0,0,0,0
```

スター・LIST

```
10 SCREEN 1,2,0:COLOR 10,1,1:CLS
20 WIDTH 32:KEY OFF:DEFINT A-Z
30 GOSUB 520:R=1
40 X=15:Y=11:H=1:GOSUB 240:GOSUB 180
50 PLAY"V15L32O6CDEFGAB"
60 FOR I=0 TO 3000:NEXT
70 S=STICK(0) OR STICK(1):S=(S+1)¥2
80 IF S THEN H=S
90 X=X-(H=2)+(H=4):Y=Y+(H=1)-(H=3)
100 GOSUB 180:V=6144+X+Y*32
110 F=(VPEEK(V)=32)
120 F=F+(VPEEK(V+1)=32)
130 F=F+(VPEEK(V+32)=32)
140 F=F+(VPEEK(V+33)=32)
150 IF F<-3 GOTO 450
160 IF VPEEK(V)=97 THEN GOSUB 210
170 GOTO 70
180 PUT SPRITE 1,(X*8,Y*8),13,H+H-1
190 PUT SPRITE 2,(X*8,Y*8),15,H+H
200 RETURN
210 PLAY"EG":LOCATE X,Y:PRINT"  ";
220 LOCATE X,Y+1:PRINT"  ";:N=N-1
230 IF N<1 THEN RETURN 480 ELSE RETURN
240 PUT SPRITE 1,(0,208):CLS:N=-20
250 ON R GOTO260,270,280,290,300,310,320
260 A=&H96:RESTORE 990:GOTO 330
270 A=&H3C:RESTORE 1010:GOTO 330
280 A=&H74:RESTORE 1030:GOTO 330
290 A=&H96:RESTORE 1050:GOTO 330
300 A=&H3C:RESTORE 1070:GOTO 330
310 A=&H74:RESTORE 1090:GOTO 330
320 A=&H96:RESTORE 1110
330 VPOKE &H200D,A
340 FOR I=1 TO 10:READ A$:FOR J=0 TO 3
350 A=VAL("&H"+MID$(A$,J+1,1)):B=8
360 FOR K=0 TO 3:C=A AND B
370 IF C THEN C=104 ELSE C=97:N=N+1
380 LOCATE J*8+K+K,I+I
390 PRINT CHR$(C);CHR$(C+1);
400 LOCATE J*8+K+K,I+I+1
410 PRINT CHR$(C+2);CHR$(C+3);
420 B=B¥2:NEXT:NEXT:NEXT
430 FOR I=1 TO 21:LOCATE 30,I
```

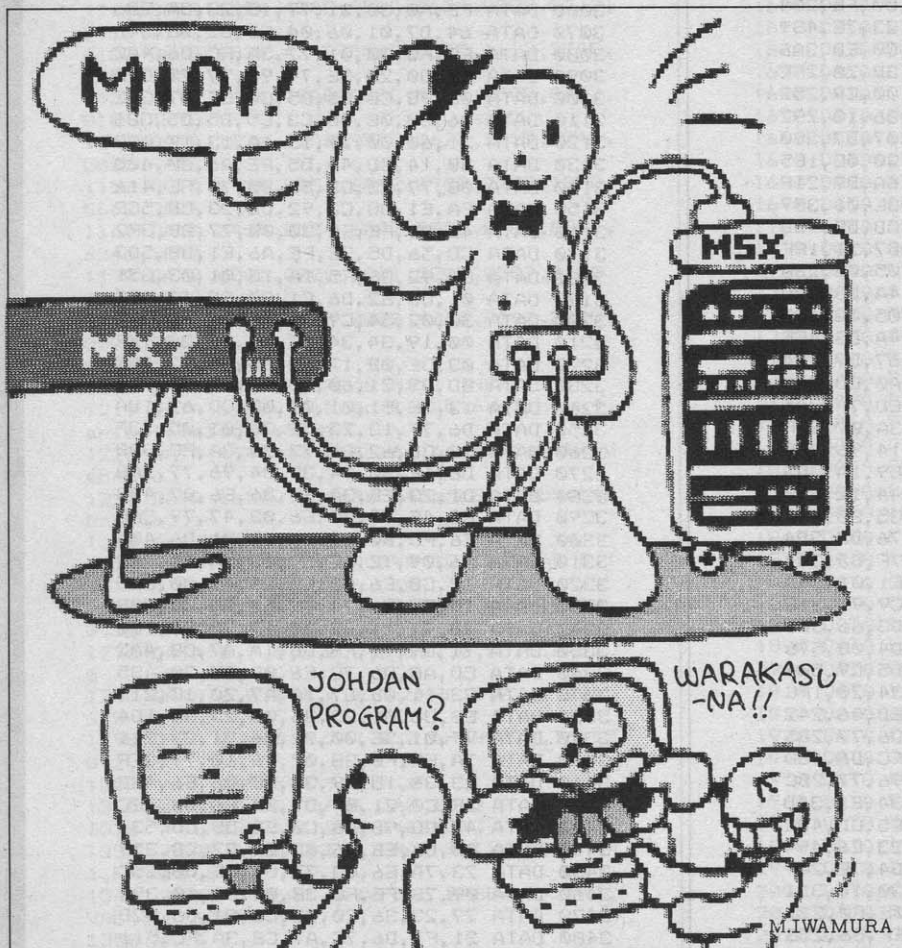
```
440 PRINT SPC(4);:NEXT:RETURN
450 FOR I=0 TO 1000:NEXT
460 PLAY"BAGFEDC":FOR I=0 TO 5000:NEXT
470 GOTO 40
480 FOR I=0 TO 3000:NEXT
490 PUT SPRITE 1,(0,208):PLAY"CEGBCEGB"
500 FOR I=0 TO 5000:NEXT:R=R+1
510 IF R>7 GOTO 510 ELSE 40
520 FOR I=1 TO 8:A$="":FOR J=1 TO 32
530 READ B$:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+B$))
540 NEXT:SPRITE$(I)=A$:NEXT
550 FOR I=1 TO 8:READ A:FOR J=0 TO 7
560 READ B$:VPOKE A*8+J,VAL("&H"+B$)
570 NEXT:NEXT:VPOKE &H200C,&HA1
580 RETURN
590 DATA 06,06,06,06,00,03,67,67
600 DATA 07,07,03,00,00,00,78,78
610 DATA C0,C0,C0,C0,00,80,CC,CC
620 DATA C0,C0,80,00,00,00,3C,3C
630 DATA 00,00,0F,0F,1F,1F,1F,1F
640 DATA 7F,FF,FF,FF,FF,FB,00,00
650 DATA 00,00,E0,E0,F0,F0,F0,F0
660 DATA FC,FE,FE,FE,FE,BE,00,00
670 DATA 00,C0,C0,C0,C0,03,07,07
680 DATA 07,03,C0,C0,C0,C0,00,00
690 DATA 00,C0,C0,00,00,CF,EF,E0
700 DATA EF,CF,00,00,C0,C0,00,00
710 DATA 3E,3F,3F,3F,3F,1F,3F,3F
720 DATA 3F,1F,3F,3F,3F,3F,3E,00
730 DATA 00,00,00,F0,FC,FC,FC,FC
740 DATA FC,FC,FC,F0,00,00,00,00
750 DATA 78,78,00,00,00,03,07,07
760 DATA 67,67,03,00,06,06,06,06
770 DATA 3C,3C,00,00,00,80,C0,C0
780 DATA CC,CC,80,00,C0,C0,C0,C0
790 DATA 00,00,FB,FF,FF,FF,FF,7F
800 DATA 1F,1F,1F,1F,0F,0F,00,00
810 DATA 00,00,BE,FE,FE,FE,FE,FC
820 DATA F0,F0,F0,F0,E0,E0,00,00
830 DATA 00,03,03,00,00,F3,F7,07
840 DATA F7,F3,00,00,03,03,00,00
850 DATA 00,03,03,03,03,C0,E0,E0
860 DATA E0,C0,03,03,03,03,00,00
870 DATA 00,00,00,0F,3F,3F,3F,3F
880 DATA 3F,3F,3F,0F,00,00,00,00
890 DATA 7C,FC,FC,FC,FC,F8,FC,FC
900 DATA FC,F8,FC,FC,FC,FC,FC,00
910 DATA  97,01,01,03,03,07,7F,7F,3F
920 DATA  98,80,80,C0,C0,E0,FE,FE,FC
930 DATA  99,1F,0F,0F,1F,1F,1E,38,30
940 DATA 100,F8,F0,F0,F8,F8,78,1C,0C
950 DATA 104,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
960 DATA 105,FE,FE,FC,F8,F0,F0,F0,F0
970 DATA 106,FF,FF,FF,FF,E0,C0,80,00
980 DATA 107,F0,F0,F0,F0,00,00,00,00
990 DATA 1FF8,3FFC,73CE,6FF6,6DB6
1000 DATA 6DB6,6FF6,77EE,3FFC,1FF8
1010 DATA 67E6,67E6,1E78,1E78,799E
1020 DATA 799E,1E78,1E78,67E6,67E6
1030 DATA 7FFE,0000,44EA,6D0A,54C4
1040 DATA 442A,45CA,0000,7FFE,7FFE
1050 DATA 7FFE,6426,524A,4992,6666
1060 DATA 6666,4992,524A,6426,7FFE
1070 DATA 7FFE,0000,1C38,3E7C,0E54
1080 DATA 3E7C,1C6C,0000,7FFE,7FFE
1090 DATA 0C30,1BD8,366C,2DB4,2BD4
1100 DATA 2BD4,2DB4,366C,1BD8,0C30
1110 DATA 4C3A,5242,5232,5E0A,5272
1120 DATA 4C4A,524A,504A,524A,4C4A
```

ファージ・LIST

```
100 '--- < Farge >  melody soft #1 Dec.
1988 ---
110 CLEAR 200,&HD000:DEFINT A-Z:DIM Z(5)
,S(3,13),M$(2)
120 SCREEN 1,2,0:COLOR 15,1,1:WIDTH 32:K
EY OFF
130 DEF FNA(A$,B)=VAL("&h"+MID$(A$,B,2))
140 LOCATE 11,10:PRINT "おまちくだ゛さい"
150 GOSUB 780
160 DEFUSR=&HD000
170 LOCATE 4,23:PRINT "LEFT";SPC(9);"SCO
RE";
180 ON STOP GOSUB 560
190 ON INTERVAL=65535! GOSUB 310:INTERVA
L ON
200 '=== イニシャライズ゛ ===
210 A=0:B=0:C$="":I$="":Z(1)=1:Z(2)=8:Z(
3)=2:Z(4)=0
220 '=== スタート ===
230 GOSUB 710:GOSUB 740
240 LOCATE 12,10:PRINT USING "STAGE##";Z
(1);
250 PLAY M$(0)
260 IF PLAY(0) THEN 260
270 LOCATE 12,10:PRINT STRING$(8,C$)
280 '=== メイン ===
290 A=USR0(VARPTR(Z(0))):STOP ON
300 GOTO 300
310 '--- イベ゛ント トラップ゜ ---
320 ON Z(0) GOTO 330,440,470,600,660,690
:RETURN
330 '--- ステージ゛ クリア ---
340 GOSUB 690:Z(1)=Z(1)+1
350 PLAY M$(1)
360 IF PLAY(0) THEN 360
370 A=USR(0):STOP OFF
380 IF Z(1)<8 THEN Z(2)=Z(1)*8:RETURN 22
0
390 ' エンデ゛ィング゛
400 GOSUB 740
410 LOCATE 8,16:PRINT "CONGRATULATIONS"
420 A=USR(1):STOP ON
430 GOTO 430
440 '--- ダ゛メージ゛ ---
450 FOR I=4 TO 13:SOUND I,S(0,I):NEXT I
460 FOR I=0 TO 80:NEXT I:SOUND 10,0:RETU
RN
470 '--- ダ゛ウン ---
480 PLAY M$(2)
490 IF PLAY(0) THEN 490
500 IF Z(3)>0 THEN A=USR(0):STOP OFF:Z(3
)=Z(3)-1:RETURN 220
510 ' ゲ゛ーム オーバ゛ー
520 LOCATE 11,10:PRINT"GAME OVER"
530 IF STRIG(0) OR STICK(0) THEN 530
540 IF INKEY$>"" THEN 540
550 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 550
560 '=== ストップ゜ ===
570 A=USR(0):STOP OFF
580 IF I$=" " THEN RETURN 200
590 SCREEN 0,,1:COLOR 15,4,7:KEY ON:END
600 '--- 1 UP ---
610 A=30:B=20
620 FOR I=4 TO 13:SOUND I,S(1,I):NEXT I
630 FOR I=0 TO 30:FOR J=0 TO 10:NEXT J
640 SOUND 4,A:SWAP A,B
650 NEXT I:GOTO 710
660 '--- ヒット ---
670 FOR I=4 TO 13:SOUND I,S(2,I):NEXT I
680 FOR I=0 TO 80:NEXT I:SOUND 10,0:RETU
RN
690 '--- キャッチ ---
700 FOR I=4 TO 13:SOUND I,S(3,I):NEXT I
710 '=== レフト & スコア ===
720 LOCATE 9,23:PRINT USING "##";Z(3);
730 LOCATE 24,23:PRINT USING "####";Z(4)
;:RETURN
740 '=== BG パ゜ターン ===
750 PUT SPRITE 0,(0,208):C$=CHR$(152+Z(1
)*8)
760 LOCATE 0,0:FOR I=0 TO 703:PRINT C$;:
NEXT I
770 RETURN
780 '=== ショキ セッテイ ===
790 '--- スプ゜ライト パ゜ターン テイキ゛
800 FOR I=0 TO 17:B$="":FOR J=0 TO 15
810  READ A$:B$=B$+CHR$(FNA(A$,1))+CHR$(
FNA(A$,3))
820 NEXT J:SPRITE$(I)=B$:NEXT I
830 DATA C3AF,3F23,414D,4D23,7F7C,7E3F,0
33D,7E3E
840 DATA C3F5,FCC4,829A,9AC4,FE3F,7FF7,F
0DE,FC00
850 DATA C3AF,3F23,4159,5923,7FFC,FEEF,0
F7B,3F00
860 DATA C3F5,FCC4,82B2,B2C4,FE3E,7EFC,C
0BC,7E7C
870 DATA 87DF,FF47,9B9B,8347,7C38,FCFF,8
73B,7B3E
880 DATA 86EA,F888,0434,348D,FB7F,FEFC,F
CF0,8C78
890 DATA 6157,1F11,202C,2CB1,DFFE,7F3F,3
F0F,311E
900 DATA E1FB,FFE2,D9D9,C1E2,3E1C,3FFF,E
1DC,DE7C
910 DATA 0F10,100F,0000,072B,7D7D,7D7C,7
B3B,031F
920 DATA F008,08F0,0000,E0D4,BEBE,BE3E,B
EDC,C080
930 DATA 061F,3D56,7BF6,DFFA,B57B,F5FD,5
73A,3B0D
940 DATA E078,A4EE,2BD6,AB71,AE75,ABBC,4
AF4,58E0
950 DATA 8143,6232,391D,0F07,0D03,0001,0
303,060C
960 DATA 81C2,C64C,5CF8,70D0,F8E0,F0C0,8
000,0000
970 DATA 0103,0202,0103,070F,1D33,6081,0
303,060C
980 DATA 80C0,C060,60E0,70D8,FCE6,F3C0,8
000.0000
990 DATA 0106,1862,4D49,474A,6118,0671,8
F87,1921
1000 DATA 8060,18C6,22D2,8AF2,4618,608E,
F1E1,9884
1010 DATA 0106,1861,4344,4742,6018,0601,
3F47,8989
1020 DATA 8060,1846,E2D2,A2C2,0618,6080,
FCE2,9191
1030 DATA 0E39,E79D,B2B6,B8B5,9EE7,F98E,
7078,E6DE
1040 DATA 709C,E739,DD2D,750D,B9E7,9F71,
0E1E,677B
1050 DATA 0000,0000,0003,04CA,D1D6,D156,
91F6,D0DF
1060 DATA 0000,0000,00C0,20D3,0BEB,0BEA,
09EF,0BFB
1070 DATA 0304,0A11,1611,1611,D6F0,9F40,
C0C0,C0C0
1080 DATA C020,D008,E808,E808,EB0F,F902,
0303,0303
1090 DATA 0000,0000,0304,FB35,2E29,2EA9,
```

```
6E09,2F20
1100 DATA 0000,0000,C020,DF2C,F414,F415,
F610,F404
1110 DATA 1824,42AB,95BD,5634,88C8,E472,
391D,0701
1120 DATA 1824,42AB,95BD,562C,1113,274E,
9CB8,E080
1130 DATA 1824,42AB,95BD,5634,0808,0402,
0101,FF7D
1140 DATA 1824,42AB,95BD,562C,1010,2040,
8080,FFBE
1150 DATA 245A,BD54,6A42,A9CB,7737,1B8D,
C662,380E
1160 DATA 245A,BD54,6A42,A9D3,EEEC,D8B1,
6346,1C70
1170 DATA 0000,0000,0001,0205,0502,0100,
0000,0000
1180 DATA 0000,0000,0080,40A0,A040,8000,
0000,0000
1190 '--- ﾐｭｰｼﾞｯｸ
1200 FOR I=0 TO 2:READ M$(I):NEXT I
1210 DATA t140v13l8o5cr16o4b16ao5co4bg4.
ar16g16fa16b16o5c2
1220 DATA t140v13l8o4c16r16cg4.f16e16fga
4b4o5c2
1230 DATA t130v13l4o5dco4bo5c8o4b8o5co4b
8a8bge2.
1240 '--- ｻｳﾝﾄﾞ
1250 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 13:READ S(I
,J):NEXT J,I
1260 DATA 0,0,0,0;76,1,0,&H18,0,0,16,10,
0,10
1270 DATA 0,0,0,0,0,0,0,187,0,0,16,0,20,
0
1280 DATA 0,0,0;0,0,0,7,&H9F,0,0,16,201,
6,0
1290 DATA 0,0,0,0,247,0,0,&H38,0,0,16,15
0,2,4
1300 '--- ｷｬﾗｸﾀ ﾊﾟﾀｰﾝ ﾃｲｷﾞ
1310 FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 3
1320  A=BASE(7)+160*8+I*64+J+J
1330  READ A$:VPOKE A,FNA(A$,1):VPOKE A+
1,FNA(A$,3)
1340  NEXT J:READ A$:VPOKE BASE(6)+20+I,
VAL("&h"+A$)
1350 NEXT I
1360 DATA 7F80,8080,F708,0808,16,183C,7E
FF,81C3,E7FF,46
1370 DATA 4242,FF42,42FE,4242,51,7CD6,BA
D4,AEB0,4A00,D4
1380 DATA 629C,284C,4A32,3149,41,67C3,B1
5D,07DA,1C8A,16
1390 DATA C0FF,475F,5F7F,7F7F,4D,523A,6C
A8,4E30,6954,D6
1400 '--- ﾏｼﾝ ｺｰﾄﾞ
1410 A=&HD000:C=0:RESTORE 1490
1420 READ A$:IF A$="end" THEN RETURN
1430 B=VAL("&h"+A$):IF LEN(A$)>2 THEN 14
50
1440 POKE A,B:C=C+B:A=A+1:GOTO 1420
1450 IF C=B THEN C=0:GOTO 1420
1460 LN!=PEEK(&HF6A3)+PEEK(&HF6A4)*256
1470 SCREEN 0:PRINT"Check sum error in";
LN!
1480 BEEP:END
1490 DATA 2A,F8,F7,7C,B5,CA,B9,D0,59D
1500 DATA 3D,20,08,3E,FF,32,F2,D6,39C
1510 DATA C3,5E,D0,AF,32,F2,D6,22,4BC
1520 DATA F3,D6,E5,DD,E1,DD,7E,02,5C9
1530 DATA E6,07,C8,F3,32,F5,D6,87,52C
1540 DATA 32,F6,D6,DD,7E,04,32,F7,486
1550 DATA D6,32,F8,D6,DD,7E,0A,32,46D
1560 DATA F9,D6,3A,F5,D6,D6,04,30,4DE
1570 DATA 01,AF,87,87,4F,06,00,21,234
1580 DATA D2,D6,09,22,FA,D6,21,00,3C4
1590 DATA 00,22,FC,D6,AF,32,FE,D6,4A9
1600 DATA 32,FF,D6,32,00,D7,21,03,334
1610 DATA D7,36,00,11,04,D7,01,60,25A
1620 DATA 00,ED,B0,21,C2,D6,11,63,3CA
1630 DATA D7,01,10,00,ED,B0,21,6F,315
1640 DATA D7,11,73,D7,01,50,00,ED,370
1650 DATA B0,3A,F2,D6,A7,28,1A,3E,3D9
1660 DATA 0D,32,F7,D6,3E,D1,32,67,3B4
1670 DATA D7,3E,B7,32,6C,D7,21,6B,3CD
1680 DATA D7,11,6F,D7,01,50,00,ED,36C
1690 DATA B0,21,9F,FD,11,EB,D6,01,440
1700 DATA 05,00,ED,B0,21,E6,D6,11,390
1710 DATA 9F,FD,01,05,00,ED,B0,FB,43A
1720 DATA C9,F3,21,EB,D6,11,9F,FD,54B
1730 DATA 01,05,00,ED,B0,FB,C9,F3,45A
1740 DATA F5,C5,D5,E5,DD,E5,FD,E5,718
1750 DATA CD,02,D1,3A,F2,D6,A7,C2,50B
1760 DATA F3,D0,CD,43,D1,CD,5D,D2,5A0
1770 DATA CD,D5,D2,CD,59,D3,CD,D2,60C
1780 DATA D5,FD,E1,DD,E1,E1,D1,C1,6E4
1790 DATA F1,FB,C9,21,64,D7,CD,8C,56A
1800 DATA D2,CD,59,D3,CD,38,D6,C3,569
1810 DATA E9,D0,2A,FC,D6,23,22,FC,4F6
1820 DATA D6,7D,21,63,D7,11,00,1B,2DA
1830 DATA 1F,38,04,06,60,18,1C,EB,1E0
1840 DATA CD,1E,D1,CD,1E,D1,E5,01,45E
1850 DATA 10,00,09,EB,CD,31,D1,D1,3A4
1860 DATA CD,31,D1,EB,01,20,00,09,2E4
1870 DATA C9,06,10,3A,07,00,4F,0C,17B
1880 DATA ED,59,7A,F6,40,ED,79,0D,469
1890 DATA ED,B3,C9,3A,FF,D6,A7,20,53F
1900 DATA 09,21,63,D7,CD,61,D1,DC,43F
1910 DATA 99,D1,3A,00,D7,A7,C0,21,403
1920 DATA 67,D7,CD,61,D1,DC,1D,D2,508
1930 DATA C9,56,23,5E,ED,73,01,D7,3D8
1940 DATA 31,60,00,21,0B,D7,06,16,1B0
1950 DATA 0E,0C,7E,A7,28,18,39,7A,232
1960 DATA 96,30,02,ED,44,B9,30,08,2EA
1970 DATA 23,7B,96,30,02,ED,44,2B,2C2
1980 DATA A7,ED,72,B9,38,06,23,23,343
1990 DATA 23,23,10,DE,ED,7B,01,D7,374
2000 DATA C9,7E,FE,01,20,10,CD,92,3D5
2010 DATA D6,2A,F3,D6,01,06,00,09,2D9
2020 DATA 34,3E,04,C3,B7,D6,FE,09,3CD
2030 DATA 38,17,CD,92,D6,21,03,D7,37F
2040 DATA 7E,A7,C0,34,23,36,80,3E,330
2050 DATA 08,32,65,D7,3E,02,C3,B7,330
2060 DATA D6,1F,38,2E,CD,92,D6,2A,3BA
2070 DATA F3,D6,01,04,00,09,35,09,215
2080 DATA 7E,C6,0A,77,23,7E,CE,00,334
2090 DATA 77,21,FE,D6,34,3A,F7,D6,4A7
2100 DATA BE,28,05,3E,06,C3,B7,D6,37F
2110 DATA 3E,01,32,FF,D6,3E,01,C3,348
2120 DATA B7,D6,3A,F9,D6,A7,C0,21,51E
2130 DATA 03,D7,7E,36,02,A7,20,03,25A
2140 DATA 23,36,80,3E,08,32,65,D7,28D
2150 DATA 3E,01,32,FF,D6,32,00,D7,34F
2160 DATA 3E,02,C3,B7,D6,7E,FE,03,40F
2170 DATA D8,FE,09,38,04,CD,92,D6,450
2180 DATA C9,1F,D0,17,16,20,FE,03,306
2190 DATA 28,1A,16,2C,FE,05,28,14,1C3
2200 DATA 3E,01,32,00,D7,32,07,D7,258
2210 DATA 3E,80,32,08,D7,3E,01,32,240
2220 DATA 6A,D7,16,38,34,23,36,00,21C
2230 DATA 01,61,00,09,72,23,36,0F,145
2240 DATA 3E,05,C3,B7,D6,21,03,D7,38E
2250 DATA 7E,A7,20,46,3E,01,CD,D5,36C
2260 DATA 00,A7,20,03,CD,D5,00,87,2F3
2270 DATA 4F,06,00,21,98,D2,09,46,22F
2280 DATA 23,4E,21,63,D7,7E,80,FE,3C8
2290 DATA A0,30,01,77,23,7E,81,FE,368
```

```
2300 DATA F0,30,01,77,3A,FC,D6,E6,48A
2310 DATA 0F,C0,23,3E,04,96,77,C9,30A
2320 DATA 00,00,FE,00,FE,02,00,02,200
2330 DATA 02,02,02,00,02,FE,00,FE,204
2340 DATA FE,FE,4F,11,65,D7,23,7E,439
2350 DATA A7,28,0A,35,E6,07,C0,EB,3A6
2360 DATA 3E,14,96,77,C9,79,3D,20,2FE
2370 DATA 07,2B,36,00,EB,36,00,C9,252
2380 DATA 3D,C0,2B,36,03,EB,36,10,292
2390 DATA 3E,03,C3,B7,D6,21,07,D7,390
2400 DATA 7E,A7,28,12,23,35,20,0E,1E5
2410 DATA 2B,36,00,3E,0D,32,6A,D7,21F
2420 DATA 3A,FF,D6,32,00,D7,3E,01,357
2430 DATA CD,D8,00,A7,20,2C,CD,D8,43D
2440 DATA 00,A7,20,26,11,09,D7,21,1FF
2450 DATA 67,D7,3A,63,D7,01,05,02,2BA
2460 DATA CD,62,D6,0E,A0,CD,4A,D3,49D
2470 DATA 13,23,3A,64,D7,01,05,02,1B3
2480 DATA CD,62,D6,0E,F2,CD,4A,D3,4EF
2490 DATA 18,1C,11,09,D7,21,67,D7,2B4
2500 DATA 06,05,CD,7A,D6,0E,A0,CD,3A3
2510 DATA 4A,D3,13,23,06,05,CD,7A,2A5
2520 DATA D6,0E,F0,CD,4A,D3,3A,07,3FF
2530 DATA D7,A7,C0,23,23,3E,14,96,36C
2540 DATA 77,C9,B9,30,02,77,C9,1A,385
2550 DATA FE,80,20,01,3C,ED,44,12,31E
2560 DATA C9,21,0B,D7,06,16,C5,E5,392
2570 DATA 7E,A7,28,12,EB,21,76,D3,3B4
2580 DATA E5,87,4F,06,00,21,7F,D3,334
2590 DATA 09,7E,23,66,6F,E9,E1,01,34A
2600 DATA 04,00,09,C1,10,E0,C9,97,31E
2610 DATA D3,98,D3,C1,D3,CC,D3,66,5D7
2620 DATA D4,75,D4,D0,D4,D9,D4,08,576
2630 DATA D5,17,D5,5E,D5,72,D5,C9,504
2640 DATA 21,60,00,19,EB,23,34,20,1FC
2650 DATA 04,2B,36,00,C9,23,EB,06,242
2660 DATA 06,0E,01,37,CD,6F,D6,77,2D5
2670 DATA 1B,1A,FE,46,D8,3A,FC,D6,45D
2680 DATA 1F,D8,23,23,3E,34,96,77,2BC
2690 DATA C9,D5,21,60,00,19,34,E1,34D
2700 DATA C0,36,03,C9,EB,23,E5,CD,482
2710 DATA 2F,D4,E1,7E,34,F5,23,E6,494
2720 DATA 1F,01,5E,00,CC,13,D4,7E,2AF
2730 DATA 09,E5,E6,0F,FE,0C,30,14,331
2740 DATA 1F,0E,A0,30,03,23,0E,F0,221
2750 DATA 1F,3E,01,30,02,3E,FF,86,253
2760 DATA B9,30,01,77,E1,F1,47,E6,460
2770 DATA 07,C0,23,23,3E,44,96,77,29C
2780 DATA 3A,F5,D6,FE,05,D8,23,78,47B
2790 DATA C3,81,D6,ED,5F,1F,38,15,3D2
2800 DATA E5,09,11,67,D7,1F,30,02,28E
2810 DATA 23,13,1A,CB,12,96,17,CB,2A5
2820 DATA 1A,17,E6,03,E1,77,C9,46,381
2830 DATA 23,4E,23,7E,A7,C0,78,E6,3D7
2840 DATA 3F,FE,10,C0,11,5D,00,19,294
2850 DATA EB,21,47,D7,06,07,CD,9B,39F
2860 DATA D6,C0,36,09,23,79,77,23,30B
2870 DATA D5,1F,30,01,13,1A,77,23,1EC
2880 DATA 36,0E,01,5D,00,09,D1,1A,196
2890 DATA 77,13,23,1A,77,C9,0E,48,25D
2900 DATA CD,B5,D5,C0,3E,05,06,2C,38C
2910 DATA 0E,0A,C3,C5,D5,13,1A,A7,349
2920 DATA 20,24,ED,5F,E6,3F,C0,CD,442
2930 DATA A8,D6,7C,4D,21,5F,00,19,2E0
2940 DATA E6,1F,12,13,CB,F9,7E,FE,46A
2950 DATA 08,79,30,01,AF,12,13,79,1FF
2960 DATA 12,23,23,36,30,C9,D5,3D,299
2970 DATA 12,28,23,13,21,5E,00,19,108
2980 DATA 01,06,04,A7,CD,6F,D6,FE,3C2
2990 DATA A0,30,13,77,13,23,1A,1F,1C9
3000 DATA 3E,01,30,02,ED,44,86,FE,326
3010 DATA F0,30,03,77,D1,C9,E1,36,44B
3020 DATA 00,01,61,00,09,36,2C,C9,196
3030 DATA 0E,60,CD,B5,D5,C0,C3,0E,456
3040 DATA D5,21,60,00,19,13,13,3A,1CF
3050 DATA 63,D7,01,06,04,CD,62,D6,34A
3060 DATA FE,A0,30,01,77,13,23,3A,2B6
3070 DATA 64,D7,01,06,04,CD,62,D6,34B
3080 DATA FE,F0,30,01,77,3A,FC,D6,4A2
3090 DATA 1F,D0,23,3E,74,96,77,C9,39A
3100 DATA 0E,78,CD,B5,D5,C0,3E,07,3E2
3110 DATA 06,38,0E,08,C3,C5,D5,D5,386
3120 DATA 21,60,00,19,13,1A,13,1F,0F9
3130 DATA 38,14,CD,4B,D5,FE,A6,30,40D
3140 DATA 08,77,23,CD,56,D5,7E,FE,416
3150 DATA FA,E1,D8,C3,92,D6,23,CD,5CE
3160 DATA 4B,D5,FE,FA,30,08,77,2B,3F2
3170 DATA CD,56,D5,7E,FE,A6,E1,D8,5D3
3180 DATA C3,92,D6,F5,1A,13,01,03,351
3190 DATA 01,CD,62,D6,C1,C9,CB,18,473
3200 DATA 30,02,34,C9,35,C9,21,60,2AE
3210 DATA 00,19,34,34,3E,51,BE,20,1EE
3220 DATA 03,3E,0B,12,13,D5,23,C3,22C
3230 DATA 8D,D5,21,60,00,19,13,D5,2E4
3240 DATA 13,3E,51,01,05,03,CD,62,1DA
3250 DATA D6,77,13,23,3E,78,01,05,23F
3260 DATA 03,CD,62,D6,77,23,3A,FC,3D8
3270 DATA D6,1F,30,04,3E,34,96,77,2A8
3280 DATA D1,23,EB,3A,FC,D6,E6,07,4D8
3290 DATA C0,4E,79,3C,E6,03,47,79,36C
3300 DATA E6,FC,B0,77,06,00,21,D6,406
3310 DATA D6,09,7E,12,C9,13,1A,3D,2A2
3320 DATA 12,C8,E6,03,C0,21,61,00,305
3330 DATA 19,79,96,77,C9,EB,36,00,389
3340 DATA 2B,77,11,62,00,19,70,23,1C1
3350 DATA 71,C9,11,F8,D6,1A,A7,C8,4A2
3360 DATA CD,A8,D6,7C,E6,03,B5,20,485
3370 DATA 23,11,0B,D7,1A,A7,20,1C,213
3380 DATA EB,36,01,23,36,00,23,36,1D4
3390 DATA 7F,01,5E,00,09,36,D1,23,211
3400 DATA 7A,FE,F0,38,02,D6,10,77,3FF
3410 DATA 23,36,18,C9,3A,FC,D6,E6,42C
3420 DATA 1F,C0,21,0F,D7,3A,F6,D6,3EC
3430 DATA 47,CD,9B,D6,C0,EB,35,CD,532
3440 DATA A8,D6,EB,36,02,23,72,23,359
3450 DATA 23,7A,E6,03,77,01,5E,00,25C
3460 DATA 09,7B,FE,F0,38,02,D6,10,392
3470 DATA 77,23,36,20,23,C3,81,D6,32D
3480 DATA 21,F7,D6,7E,A7,C8,3A,FC,511
3490 DATA D6,E6,07,C0,EB,21,0B,D7,471
3500 DATA 06,16,CD,9B,D6,C0,36,0A,35A
3510 DATA 23,01,F8,D6,0A,3C,02,E6,320
3520 DATA 03,87,87,77,23,36,76,EB,342
3530 DATA 35,C9,96,F5,30,02,ED,44,3EC
3540 DATA CB,3F,10,FC,41,4F,F1,1A,3B1
3550 DATA 38,03,81,18,01,91,EA,7A,2CA
3560 DATA D6,12,1A,CB,2F,10,FC,8E,396
3570 DATA C9,E5,1F,1F,1F,E6,03,4F,343
3580 DATA 06,00,2A,FA,D6,09,7E,E1,368
3590 DATA 77,C9,36,00,01,60,00,09,1E0
3600 DATA 36,D1,C9,D5,11,04,00,7E,338
3610 DATA A7,28,03,19,10,F9,D1,C9,38E
3620 DATA 2A,F0,D6,29,1F,AD,17,7D,379
3630 DATA CE,00,6F,22,F0,D6,C9,2A,418
3640 DATA F3,D6,77,21,01,00,22,A2,326
3650 DATA FC,C9,50,78,00,0B,00,F0,388
3660 DATA 14,0D,D1,00,18,0F,D1,00,1EA
3670 DATA 44,0F,03,07,09,0E,06,08,082
3680 DATA 09,08,04,05,07,05,0C,02,034
3690 DATA 03,02,0A,0B,0F,0B,C3,C7,1BE
3700 DATA D0,C9,C9,C9,C9,C9,C9,64F
3710 DATA 19,19,00,00,00,00,00,00,032,en
d
```

EDITORIAL

4月号は、今のところ特集のネタが、ふたつある。以前からアナウンスしていたMSXでMIDIを!! というのとちょっとヘンなプログラム集の2コだ。じゃ両方やっちゃおうかな、と思う。

STAFF

情報電話のご案内

MSXマガジン編集部では、24時間、テープによって、アフターケアなどの情報を流しているのですよ！

☎03-486-1824

また、本誌の内容についてのお問い合わせ、ご質問は、祝・祭日をのぞく、毎週火曜日から木曜日の午後2時から4時まででお願いします。係員が直接お答えします。ただし、会議などのために、一時情報電話を休止している場合もございます。その折りには、テープによるご案内になります。ご了承くださいませ。

MSXマガジン 4月号は3月8日発売! 予価500円

おたよりのあて先　〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル（株）アスキー　MSXマガジン編集部「○○○」係

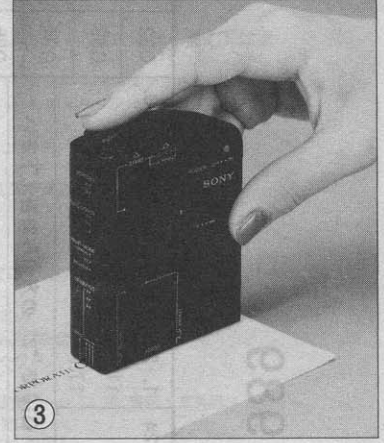
MSXの情報をすばやくキャッチ・

MSXマガジン

月刊MSXマガジン読者アンケート

株式会社アスキーでは、誌面の充実を図るため、読者アンケートを毎年実施いたしております。お答え下さった方の中から抽選で以下の素敵な商品を差し上げます。どうぞご協力下さい。尚、このアンケートはコンピュータで統計処理にのみ利用いたしますので、個人にご迷惑をおかけすることは決してございません。

②

①

③

①MSX2＋ ソニー HB-F1XDJ――――1名
②セガメガドライブ――――2名
③SONYハンディコピー HCP-C8――――2名
図書券――――20名

■記入方法

質問項目のページをよく読んで、裏面のアンケート回答用紙にお答え下さい。選択肢のあるものは該当する番号に○印をお付け下さい。選択肢のない設問や「その他」へのご記入はなるべく具体的にお願いします。お手数ですが、回答用紙のみを切り取って、封書にてご返送下さい。

■宛先：〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー 企画部 読者アンケート係

■締切：3月20日㈪当日消印有効

尚、プレゼント当選発表は商品の発送をもって、発表にかえさせていただきます。

⑥＝1

⑦ ⑧

ご自宅の住所	〒 都道府県 Tel. ― ―	お名前	フリガナ

⑨⑩⑪

性別	生年月日	西歴 19 年 月 日	年令 才	勤務先 学校名 学部・学年	
1. 男 2. 女					

⑫ ⑬

業種 （ひとつだけ○をつけてください）
1.農林漁業 2.金融・証券・保険 3.食品・繊維・化学 4.金属・石油・石炭・鉄鋼・非鉄金属 5.電気・機械・金属製品製造 6.コンピュータ関連 7.建設・印刷・輸送機械・その他製造 8.商社・卸業 9.小売業 10.マスコミ｜11.通信・情報サービス 12.電気・ガス・水道 13.運輸・その他サービス 14.医療 15.教育 16.官公庁 17.学生 18.無職 19.その他

職種 （ひとつだけ○をつけてください）
1.労務・技能職 2.営業・販売職 3.コンピュータ関連技術・専門職 4.コンピュータ関連以外の技術・専門職 5.事務職 6.管理職 7.自営 8.パート・アルバイト 9.主婦専業 10.小学生｜11.中学生 12.高校生 13.短大・専門学校生・予備校生 14.大学・大学院生 15.その他 16.無職

⑭ ⑮

読者アンケート 1989

欄	Q	回答
⑯	Q 1	1. 2. 3. 4. 5. 6. 7.(　　　)
⑰	Q 2	1. →Q3へ　2. →Q4へ
⑱⑲⑳㉑	Q 3	1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34.（　　　）
㉒㉓	Q 4	1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18.(　　　)
㉔	Q 5	1. 2. 3. 4. 5.
㉕	Q 6	1. 2. 3. 4. 5.
㉖	Q 7	1. 2.
㉗㉘㉙㉚	Q 8	(1) ㉗ ＋ (2) ㉘ ＋ (3) ㉙ ＋ (4) ㉚ ＝10割
㉛㉜	Q 9	1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14.
㉝	Q10	1. →Q11へ　2. →Q25へ
㉞	Q11	1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.(　　　)
㉟	Q12	1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.（　　　）11.
㊱	Q13	1. 2. 3. 4.(　　　)
㊲㊳㊴㊵㊶	Q14	メーカー / 機種名 （例）日本電気 / PC-9801 UV11
㊷㊸	Q15	1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17.(　　　) 18.
㊹㊺	Q16	1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14.(　　　)
㊻	Q17	1. 2.
㊼	Q18	1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8.
	Q19	
㊽㊾	Q20	1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18.(　　　)
	Q21	
㊿	Q22	1, 2 → Q23へ　3, 4 → Q24へ
51 52 53 54 55	Q23	メーカー / 機種名

欄	Q	回答
56 57	Q24	1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17.(　　　)
		Q10で"2"の方のみお答え下さい
58	Q25	1, 2 → Q26へ　3, 4 → Q27へ
59 60 61 62 63	Q26	メーカー / 機種名
		ここからは全員がお答え下さい
64	Q27	1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11.（　　　）
65	Q28	1, 2 → Q29へ　3 → Q30へ
66	Q29	1. 2. 3. 4.
67 68	Q30	1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14.（　　　）15.
69	Q31 (1)	1. 2. 3.
70	(2)	1. 2. 3.
71	(3)	1. 2. 3.
72	(4)	1. 2. 3.
73	(5)	1. 2. 3.
74	(6)	1. 2. 3.

欄	Q	回答
75	Q32	1. 2. 3. 4. 5.
76	Q33	1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.
77	Q34	1. 2. 3.
78	Q35	1. 2.
⑥=2 ⑦	Q36	1. 2. 3. 4. 5. 6. 7.(　　　)
⑧	Q37	1 → Q38へ　2, 3, 4, 5 → Q39へ
⑨⑩	Q38	1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19.(　　　)
⑪	Q39	1. 2. 3. 4. 5. 6.
⑫⑬⑭	Q40	1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30.（　　　）
⑮	Q41	1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11.(　　　)
⑯⑰⑱	Q42	1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26.
⑲	Q43	1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11.(　　　)

ご協力ありがとうございました

キリトリ線

MSXマガジン読者アンケート　1989

Q1 購読新聞は何ですか。(○印はいくつでも)
1. 朝日新聞　2. 毎日新聞　3. 読売新聞　4. 産経新聞
5. 日本経済新聞　6. 日経産業新聞　7. その他（新聞名を記入して下さい）

Q2 本誌以外によくお読みになるパソコン誌はありますか。
1. ある　→Q3へ　2. ない　→Q4へ

Q3 本誌以外によくお読みになるパソコン誌をお知らせ下さい。
(○印はいくつでも)
1. LOGIN　2. ASCII　3. ネットワーカーマガジン
4. UNIXマガジン　5. ファミコン通信　6. I/O
7. マイコン　8. 日経パソコン　9. 日経コンピュータ
10. 日経バイト　11. ASAHIパソコン　12. The BASIC
13. THE COMPUTER　14. マイコンBASICマガジン
15. パソコンワールド　16. コンプティーク　17. POPCOM
18. ハッカー　19. インターフェイス　20. Oh！PC
21. Oh！FM　22. Oh！X　23. Bug News
24. PCマガジン　25. bit　26. トランジスタ技術
27. プロセッサ　28. プロンプト　29. 98ファン
30. 98マガジン　31. MSX FAN　32. テクノポリス
33. Beep　34. その他（雑誌名を記入して下さい　）

Q4 あなたの趣味は何ですか。(○印はいくつでも)
1. 読書（マンガを除く）　2. 音楽鑑賞　3. 映画・演劇鑑賞
4. パソコン　5. スポーツをする　6. スポーツ観戦
7. ドライブ・ツーリング　8. 釣り　9. 楽器演奏
10. アマチュア無線　11. ファミコン　12. 旅行
13. オーディオ・ビデオ　14. カード・切手等の収集
15. プラモデル・ラジコン　16. 写真撮影　17. 工作・日曜大工
18. その他（具体的に記入して下さい　）

Q5 現在パソコンをどの程度お使いですか。(○印はひとつだけ)
1. ほとんど毎日　2. 週に2〜3回　3. 月に1〜4回
4. 月に1回未満　5. ほとんど使ってない

Q6 あなたはパソコンをどのようにお使いですか。
(○印はいくつでも)
1. ゲームソフトを使っている
2. ワープロなどのアプリケーションソフトを使っている
3. OS上でディレクトリ作成やコピーなどのコマンドを使ってファイル操作をしている
4. アプリケーションソフトのさまざまなコマンドを使いこなしたり、異なる種類のアプリケーションソフトを組み合わせてデータを加工している。
5. リレーショナルデータベースを使って、データベースの設計などをしている

Q7 勤務先・学校などで、あなたが使えるパソコンはありますか。
1. ある　2. ない

Q8 パソコンはどのような目的にお使いですか。全体を10割としてそれぞれの割合をご記入下さい。
(勤務先、学校での使用も含みます。)
(1) 仕事 ＋ (2) 学業 ＋ (3) 趣味・遊び ＋ (4) その他 ＝10割

Q9 現在パソコンをどのような用途にお使いですか。
(○印はいくつでも)
1. ワープロ　2. データベース　3. 通信
4. 雑誌等のプログラムリストを入力する
5. プログラムを自分で作成する
6. AV機器のコントロール（ビデオの編集など）
7. コンピュータによる教育（CAI）
8. 計算（技術計算）　9. 表計算・作表
10. コンピュータ・グラフィックス　11. コンピュータ・ミュージック
12. ゲーム　13. パソコン自体の学習　14. 現在使っていない

Q10 個人で所有しているパソコンがありますか。
(ファミコン等ゲーム専用機を除く)
1. ある　→Q11へ　2. ない　→Q25へ

Q11 パソコンはどこでお買いになりましたか。(○印はいくつでも)
1. パソコンショップ　2. 一般家電店　3. 家電量販店
4. ディスカウントショップ（大型カメラ店等を含む）
5. デパート、スーパー　6. メーカーのショールーム
7. 事務機器ディーラー　8. 生協・農協　9. 友人・知人
10. その他（具体的に　）

Q12 パソコンをお買いになる時に参考にされたものは何ですか。
(○印はいくつでも)
1. パソコン専門誌の記事　2. パソコン専門誌の広告
3. パソコン専門誌以外の雑誌　4. 新聞
5. テレビ・ラジオ　6. カタログ　7. 家族や友人・知人の意見
8. 店員の意見　9. 勤務先や学校で実際に使って
10. その他（具体的に　）
11. 参考にしたものはなかった

Q13 そのパソコンの購入形態は以下のどれですか。
(○印はいくつでも)
1. お店の店頭で購入　2. 通信販売で購入　3. もらった
4. その他（具体的に　）

Q14 あなたのお持ちのパソコン（ファミコン等ゲーム専用機を除く）のメーカー名、機種名をお知らせ下さい。2台以上お持ちの方は、主にお使いの1機種についてお答えください。

Q15 あなたがお持ちのパソコンの周辺機器（内蔵の場合も含む）は次のどれですか。(○印はいくつでも)
1. フロッピィーディスクドライブ　2. ハードディスクドライブ
3. 専用カラーディスプレイ　4. 専用モノクロディスプレイ
5. RGB対応型テレビ　6. プリンタ　7. カラープリンタ
8. プロッタ　9. モデム　10. 音響カプラ
11. データレコーダ　12. ジョイスティック　13. マウス
14. イメージスキャナ　15. MIDI対応の電子楽器　16. 拡張RAM
17. その他（　）
18. 持っていない

Q16 あなたは普段ソフトウェアをどこで購入されますか。
(○印はいくつでも)
1. パソコンショップ　2. 一般家電店　3. 家電量販店
4. ディスカウントショップ（大型カメラ店等を含む）
5. デパート、スーパー　6. ソフトハウス
7. ハードメーカーのショールーム
8. 事務機器ディーラー　9. 自動販売機　10. 書店・文具店
11. 生協・農協　12. 友人・知人
13. パソコン通信でダウンロード（有料のもののみ）
14. その他（具体的に　）

Q17 通信販売でソフトウェアを購入したことがありますか。
1. ある　2. ない

Q18 1ヶ月平均でソフトに費やす金額はいくら位ですか。
(○印はひとつだけ)
1. まったく使わない　2. 1千円未満　3. 1千円〜3千円未満
4. 3千円〜5千円未満　5. 5千円〜1万円未満　6. 1万円〜2万円未満
7. 2万円〜3万円未満　8. 3万円以上

Q19 現在あなたがお持ちのパソコンソフトの中で、最も気に入っているものは何ですか。そのソフト名をひとつだけお書き下さい。
(ファミコンのソフトを除く)

Q20 今後どのような種類のソフトが欲しいですか。
(○印はいくつでも)
1. アクションゲーム　2. アドベンチャーゲーム
3. ロールプレイングゲーム　4. その他のゲーム　5. ワープロ
6. DTP　7. アイデアプロセッサ　8. データベース
9. グラフ作成　10. 表計算（統合型を含まない）　11. 学習・教育
12. 統合型（表計算とグラフ作成機能の統合型など）　13. 通信
14. OS　15. グラフィックス　16. 音楽
17. ユーティリティ（エディタ、ツール、アドインソフトなど）
18. その他（具体的に　）

Q21 あなたが今最も欲しいと思っているソフト名をひとつだけお書きください。

Q22 今後パソコンを個人で購入する予定がありますか。
(○印はひとつだけ)
1. 買う予定がある
2. 買う予定はないが、欲しい　→Q23へ
3. 欲しくない
4. わからない　→Q24へ

Q23 購入を予定している、あるいは欲しいパソコンのメーカー名、機種名をひとつだけお書き下さい。

Q24 今後欲しい周辺機器は何ですか。(○印はいくつでも)
1. フロッピィーディスクドライブ　2. ハードディスクドライブ
3. 専用カラーディスプレイ　4. 専用モノクロディスプレイ
5. RGB対応型テレビ　6. プリンタ　7. カラープリンタ
8. プロッタ　9. モデム　10. 音響カプラ
11. データレコーダ　12. ジョイスティック　13. マウス
14. イメージスキャナ　15. MIDI対応の電子楽器　16. 拡張RAM
17. その他（　）

Q25 (Q10で「ない」と答えた方のみ) ご自分のパソコンを欲しいと思いますか。(○印はひとつだけ)
1. 買う予定がある
2. 買う予定はないが、欲しい　→Q26へ
3. 欲しくない
4. わからない　→Q27へ

Q26 欲しいパソコンのメーカー名、機種名をひとつだけお書き下さい。

☆全員の方にお聞きします。

Q27 ハード・ソフト等の商品情報源としているものは何ですか。(○印はいくつでも)
1. パソコン専門誌の記事　2. パソコン専門誌の広告
3. パソコン専門誌以外の雑誌　4. 新聞
5. テレビ・ラジオ　6. カタログ
7. 展示会・ショウ　8. パソコン通信
9. 家族や友人・知人　10. 販売店の店頭・店員
11. その他（具体的に　　　　　　　　　　）

Q28 本誌の購入頻度はどの位ですか。(○印はひとつだけ)
1. ほとんど毎号
2. 時々　→Q29へ
3. 初めて　→Q30へ

Q29 (Q28で「1.ほとんど毎号」「2.時々」と答えた方のみ)
本誌のバックナンバーを保存していますか。(○印はひとつだけ)
1. 購入したものはほとんど保存している
2. 必要な号だけ保存している
3. 必要な頁だけ切り取って保存している
4. ほとんど保存していない

Q30 パソコン誌の中からなぜ本誌をお選びになったのですか。(○印はいくつでも)
1. 内容が面白いので　2. 内容のレベルが自分に合っているので
3. 内容が丁寧でわかりやすいので　4. 価格が手頃なので
5. 記事による情報量が豊富なので　6. 広告による情報量が豊富なので
7. 情報が早いので　8. 情報の信頼性が高いので
9. 他誌では得られない情報が多いので　10. 人に勧められて
11. 表紙・レイアウト・デザイン等が気に入ったので　12. 何となく
13. アスキーが出版している雑誌だから
14. その他（具体的に　　　　　　　　　　）
15. プログラムリストが充実しているので

Q31 次のそれぞれの項目について、あてはまるものをお選び下さい。(○印はそれぞれについてひとつずつ)

①本誌の価格	1. 安い	2. ふつう	3. 高い
②記事の内容	1. 面白い	2. ふつう	3. つまらない
③商品情報の量	1. 多い	2. ふつう	3. 少ない
④広告の量	1. 多すぎる	2. ちょうど良い	3. 少なすぎる
⑤内容のむずかしさ	1. 難しすぎる	2. ちょうど良い	3. 簡単すぎる
⑥プログラムリストの量	1. 多すぎる	2. ちょうど良い	3. 少なすぎる

Q32 それでは、本誌全体についてどの程度満足していますか。(○印はひとつだけ)
1. 非常に満足　2. まあ満足　3. どちらともいえない
4. やや不満　5. 非常に不満

Q33 本誌に対する今後のご要望をお聞かせ下さい。(○印はいくつでも)
1. ソフトの記事を増やして欲しい
2. ハードの記事を増やして欲しい
3. プログラミング言語、OSの記事を増やして欲しい
4. パソコン関連のニュースを増やして欲しい
5. 読者のお便りコーナーを増やして欲しい
6. 読者からの質問コーナーを増やして欲しい
7. プログラムリストを増やして欲しい、または載せて欲しい
8. ソフトウェア、書籍などのランキングを載せて欲しい
9. インタビュー記事を増やして欲しい
10. 付録（別冊・綴じ込み等）を増やして欲しい

Q34 本誌に掲載されている広告は、どの程度ご覧になりますか。(○印はひとつだけ)
1. ほとんど目を通す　2. 関心のあるところだけ見る　3. あまり見ない

Q35 本誌の広告を見て、資料を請求したことがありますか。
1. ある　2. ない

Q36 本誌にどのような広告を載せてもらいたいですか。(○印はいくつでも)
1. ゲーム・ホビー関連のソフトウェア
2. ビジネスソフトウェア　3. パソコン本体
4. 本体以外の周辺機器　5. パソコン関連書籍
6. パソコンショップ　7. その他（具体的に　　　　　　）

Q37 あなたはパソコン通信サービスをご存じですか。(○印はひとつだけ)
1. 実際に加入している　→Q38へ
2. 加入していないが、よく知っている
3. どのようなものか、多少は知っている
4. 名前ぐらいは聞いたことがある
5. まったく知らない　→Q39へ

Q38 加入しているサービス名をお知らせ下さい。(○印はいくつでも)
1. アスキーネットACS　2. アスキーネットPCS
3. アスキーネットMSX　4. PC－VAN　5. NIFTY－Serve
6. TeleStar　7. EYE－NET　8.マスターネット
9. NTTPCネットワーク　10. 日経MIX　11. JALNET
12. THE SPACE CLUB　13. THE LINKS　14. J＆P HOTLINE
15. 日経テレコン　16. CompuServe
17. 証券会社運営の証券情報サービス
18. 個人（サークル）運営のネットワーク
19. その他（　　　　　　　）

Q39 アスキーの以下の商品をお持ちですか。(○印はいくつでも)
1. アスキーの書籍（雑誌以外）　2. アスキーのビジネスソフト
3. アスキーのゲーム・ホビーソフト　4. アスキーのその他のソフト
5. アスキーの周辺機器　6. アスキーカード（クレジットカード）

Q40 以下の中からお持ちのアスキーソフトをお選び下さい。(○印はいくつでも)
1. The CARD (2,3)　2. IDOQ (2)　3. The FILE
4. The GRAPH　5. CANDY (2,3)　6. Thirdy
7. 日本語MSX－Write Ⅱ　8. Technote
9. Z's STAFF KiD98　10. Z's WORD JG
11. 囲碁　12. プロフェッショナル麻雀悟空
13. バランス・オブ・パワー　14. ディスクで学ぶシリーズ
15. インサイダーズ　16. 超高速天文シミュレーション
17. MS－DOS SOFTWARE TOOLS　18. informix
19. DatasheetADD－INN　20. 日本語MSX－DOS (2)
21. MSX－TERM　22. MSXべーしっ君
23. 親指君 Ⅱ　24. AS keyboard
25.The WORD　26. CTERM　27. ESterm
28. A1／優　29. A1／俊　30. その他（　）

Q41 以下の中からお持ちのアスキー書籍のジャンルをお選び下さい。ただし月刊誌などの雑誌は除きます。(○印はいくつでも)
1. パソコン機種別の解説書　2. ゲームソフト関連書籍
3. 実用ソフト関連書籍　4. 言語関連書籍
5. CPU関連書籍　6. OS関連書籍
7. コンピュータ・グラフィックス関連書籍
8. ネットワーク関連書籍　9. ビジネス関連書籍
10.システム手帳、電子手帳関連書籍　11. その他（　　　　　）

Q42 それでは今後欲しいと思うアスキーのソフトウェアをお選び下さい。(○印はいくつでも)
1. The CARD 3　2. IDOQ 2　3. The FILE
4. The GRAPH　5. CANDY 3　6. Thirdy
7. 日本語MSX－Write Ⅱ　8. Technote
9. Z's STAFF KiD98　10. Z's WORD JG
11. 囲碁　12. プロフェッショナル麻雀悟空
13. バランス・オブ・パワー　14. ディスクで学ぶシリーズ
15. インサイダーズ　16. 超高速天文シミュレーション
17. MS－DOS SOFTWARE TOOLS　18. informix
19. DatasheetADD－INN　20. 日本語MSX－DOS 2
21. MSX－TERM　22. MSXべーしっ君
23. 親指君 Ⅱ　24.AS keyboard　25. CTERM 2
26. ESterm 2

Q43 以下の中から今後欲しいと思うアスキー書籍のジャンルをお選び下さい。ただし月刊誌などの雑誌は除きます。(○印はいくつでも)
1. パソコン機種別の解説書　2. ゲームソフト関連書籍
3. 実用ソフト関連書籍　4. 言語関連書籍
5. CPU関連書籍　6. OS関連書籍
7. コンピュータ・グラフィックス関連書籍
8. ネットワーク関連書籍　9. ビジネス関連書籍
10.システム手帳、電子手帳関連書籍　11.その他（　　　　　）

これで終了です。ありがとうございました。

「遊ぶ」よりも「創る」がオモシロイ。

表計算・グラフ機能の「GCALC」が加わり、
いよいよ完成領域に達した「HALNOTE」
ビジネスに、パーソナルユースに、
多彩な機能の連携プレーで、
大きなパワーを発揮!!

一歩進んだ文書作成に力を発揮。連文節変換、JIS第2水準、作画機能の本格装備。

日本語ワードプロセッサ

連文節変換(2文節最長一致法)ができ、JIS第2水準標準装備の本格的な機能を満載。入力は、ひらがな、カタカナ、ローマ字対応で、文字サイズ10種類、字体は6種類。すべての編集機能は、メニューやアイコンを使ってマウスで選ぶだけの簡単操作。また、作画機能によって文書中に絵や図を書き込むことも自由にできます。

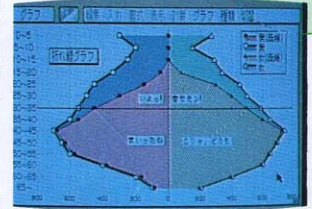
●日本語ワープロはHALNOTE 3点セット 29,800円に含まれています。

表計算を瞬時にグラフに変換。漢字使用可能、豊富な関数式の充実機能。

近日発売

表計算プロセッサ GCALC ジーカルク

横は32項目、縦は128項目までの数値データを計算できる表計算機能と、そのデータをたちどころに棒グラフ、円グラフ、折れ線グラフに変換できる自動グラフ作成機能。入力は漢字変換が利用でき、グラフにはコメントを入れられます。
また、関数式の定義も可能で高度な計算が行なえます。

●オプション(表計算ソフト)GCALC(ジーカルク)…HNS-104・14,800円

情報管理も思いのまま。カード形式で自分だけのデータベースができあがる。

新発売

カード型データベースソフト GCARD ジーカード

住所録や名刺管理はもちろん、ビデオやカセットコレクションの整理、文献整理など、自分だけのデータベースづくりに使いみちいろいろ。カード形式でデータの整理、記録、検索、50音順・昇・降順のソーティングが自由自在にできます。すべての操作がアイコンによるメニュー選択の手軽さで、タック印刷も可能です。

●オプション(データベース作成ソフト) GCARD(ジーカード)HNS-103・12,800円

MSX2用統合化ソフト

HALNOTE

HALNOTE用 ポインティングデバイス

HALNOTEには、最適なポインティングデバイスとして「COBAUSE(ニュートラックボール コボウズ)」が用意されています。マウスと違い、操作のために動かすスペースが不要です。
HTB-60・14,800円

★ユーザー登録のお知らせ

ユーザー登録をしていない方は、バージョンアップなどのサービスが受けられません。
未登録の方は、至急ユーザー登録してくださるよう、お願いいたします。

＊MSXはアスキーの商標です。「直子の代筆」Ⓒテグレット技術開発

統合化ソフトが完成領域へ。

(HALNOTEの基本機能)

デスクトップバインダ
ディスクやファイルの管理、アプリケーションソフトの実行などをコントロール

図形プロセッサ
方眼付き画面で簡単な図形や地図を描く。編集も自在な強力ドローイング機能。

デスクアクセサリ
カレンダー(スケジューラー)、時計、メモ用紙、電話帳などがアプリケーションソフト動作中でも利用可能。

日本語ワードプロセッサ

HNS-100 ハルノート3点セット
29,800円

(アプリケーションソフト)

ネットワークへの参加や、
図形データの通信が楽しめる。

図形通信プロセッサGterm(ジーターム)
●オプション(パソコン通信用ソフト)
図形通信プロセッサ
G term(ジーターム)
HNS-101……………10,000円
※このソフトを使うにはモデムカートリッジが必要です。

ビジネスから個人用まで、
欲しい文書が自動的にできあがる。

代筆プロセッサ"直子の代筆"
●オプション(簡単操作の文書作成ソフト)
代筆プロセッサ"直子の代筆"HNS-102
…………………… 8,800円

GCALC(ジーカルク)
GCARD(ジーカード)

※アプリケーションソフトを使うには
HALNOTEカートリッジが必要です。

株式会社 HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5OS'85ビル5F TEL.03-252-5561

3

平成元年3月1日発行 第7巻 第3号
昭和59年2月6日第三種郵便物認可

発行人 塚本慶一郎
編集人 小島 文隆
発行所 株式会社アスキー
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
☎03・486・7111(大代表)
☎03・486・4505(編集部)

特別定価 500円

Printed in Japan 大日本印刷

雑誌 12081-03